REVIVE! NETWORK-GAMES

平成12年1月1日発行第7巻第1号通巻49号

隔月刊

# ゲーム批評

## ネットゲーム、呪縛と新生

巻頭レポート
**シェンムーは本当に大丈夫なのか**

スペシャル対談
**小島秀夫×塚本晋也**

緊急特集 中古ソフト問題
**東西で分れた判決の示すもの**

追悼企画
**さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー**

2000 1月号
定価 780YEN

ゲーム批評 2000 1月号
ネットゲーム、呪縛と新生／シェンムーは本当に大丈夫なのか
Vol. 30

# C O N T E N T S

# 隔月刊 ゲーム批評

**2000 1月号 January**

## 1 特集



※「失われた伝説を求めて」は都合によりお休みさせていただきます。
※「ゆきゆきて駄目ーズ」は諸事情により連載終了です（←ツッコミ不可）。


Illustration/ Kei Toume
ArtDirection/ STOL
CoverDesign/ STOL

イラストレーション：冬目 景

# ■ゲーム批評30号を迎えてのご挨拶■

'94年の9月に創刊して以来、早いもので5年と3ヶ月が経過し、ゲーム批評も30号を迎えることができました。これもひとえに、毎号本誌をご購入いただいている読者の皆様のご支援の賜物と感謝しております。深く御礼を申し上げます。

さて、すでにこの欄をお読みの方はおわかりかと思いますが、ゲーム批評は今号からテレビゲーム業界以外の広告掲載を始めました。もちろんテレビゲーム業界、つまり本誌が取材したり、記事を掲載する業界の広告は掲載しません。また、これによって編集方針や内容が変わることもありませんので、ご安心下さい。

ただ、ゲームという概念がどんどん拡大している今、以前はゲームではなかったものが、ゲームと呼ばれる可能性も十分に考えられます（今でもＰＣやプロバイダーの広告などはグレーゾーンでしょう）。当然予期せぬトラブルも考えられます。その場合は記事の掲載を優先させることは、言うまでもありません。

では、なぜ今になって広告の掲載を始めたのか。本屋の平台で仰々しいまでに自己主張していた背表紙をなぜ降ろしたのか。理由は幾つかあるのですが、一つには将来的に雑誌の定価を下げていきたいという思いがありました。弊誌2号の読者コーナーに早くも指摘があるとおり「ゲーム業界以外の広告なら問題ないのでは」という声があり、30号という節目に合わせて実現した次第です。「価格が高くても買う人がいるなら、いいだろう」というのは、送り手としてはやっぱり不遜だと思うのです。今後広告数に合わせて定価の見直しを計っていきますので、長い目で見ていただければ幸いです。

また、何年も同じ雑誌を続けていくと、創刊時の熱い思いや情熱が知らないうちに日々の業務の中で麻痺し、純粋さが失われていくものです。思えば創刊時に背表紙のデザインを決定した時も、本当にこれでいいのかと、編集部内で議論になったものでした。30号を迎えて、改めて足下を見つめ直してみたかったという点もあります。

では、ゲーム批評の本質とは何でしょうか。編集方針は128ページに記していますが、結局のところ「ゲームを遊んだり、取材して感じたことを、素直に読者に訴える」ことだと思っています。その環境作りのために、これまでは広告を掲載しませんでした。でも良く考えれば、表現の内容と広告の有無は、直接は関係ありませんよね。理想を言えば、ゲームの広告を掲載して、なおかつ公正な批評ができれば、それにこしたことはないわけです。商業主義全盛の現在では様々な意味でそれが実現しにくい状況にありますが、それを考えるのも、本誌の存在意義の一つかと思っています。

思えば創刊号以来、本誌の背表紙は私たちの宣言であり、看板のひとつでした。それを30号で降ろすのは、やはりためらいもあります。しかし、本来誌面が公正であるか否かは、送り手側が言うことではなく、周囲が判断することですよね。ゲーム批評のスタンスが公正か否か、それは以前からもそうだったように、これからも読者の皆さんの一人一人の審判に委ねたいと思います。願わくば変わらぬご支持とご声援をいただければ幸いです。

隔月刊ゲーム批評編集長　小野憲史

# 今度はナムコがコナミを提訴 家庭用に飛び火した訴訟合戦

**1999年のゲーム業界は訴訟の年だった。その中心にいたのがコナミである。権利関係を明確化することは決して悪いことではないのだが……。**

## 訴訟に次ぐ訴訟で揺れた'99年のゲーム業界

今年のゲーム業界は何かと訴訟づいていた。これら法廷闘争の多くに関係しているのが、今やゲームソフトメーカーでは事実上の最大手になったコナミである。

ここではあえて、以前から係争が続いている中古ゲームソフトの販売差し止め訴訟には触れず、今夏から頻発しているゲームの著作権関連訴訟を扱うが、いずれもコナミを軸に動いている。

発端はコナミによるジャレコの提訴だった。コナミがジャレコの業務用ゲーム機『VJ』を『ビートマニア』の類似品だとして、製造者であるジャレコと使用者であるナムコに廃棄や撤去を求めた。

以後、ジャレコがコナミの業務用クイズゲーム機『クイズドレミファグランプリ』を特許侵害で提訴。コナミはナムコの『ギタージャム』を同様に提訴。続いてコナミは、ジャレコの『ロックントレッド』も同様に提訴……と続いていく。いずれも、今年七〜八月の出来事である。

十月下旬には、ナムコが、コナミの採用している家庭用ゲームソフトの読み込み方法を特許侵害で提訴するとの報道が流れた。業務用ゲーム機を舞台に訴訟合戦を繰り広げてきた両社は、闘争の舞台を家庭用にまで広げた格好だ。

これまでの経緯を見ると、いずれも先手はコナミである。ジャレコやナムコの提訴は、どちらかといえば報復攻撃といったイメージが強い。

## ライセンスの囲い込み合戦が意味するもの

それにしても、なぜコナミはそこまでして権益の確保に奔走するのか。

その真意はわからない。ただ、ゲームに関わるカテゴリーやシステムの囲い込みを進めているのだろう、という推測は成り立つ。

すでにコナミは、プロ野球関連のゲームソフト化権を日本野球機構（NPB）から取得したという。プロ野球のチームや選手のデータを取り込んだ野球ゲームは二〇〇〇年四月からコナミが独占的に提供する見通しとなった。もちろん、コナミがライセンスを供与すれば第三者が野球ゲームを制作・販売できると思われるが、あくまでも窓口はコナミということになる。

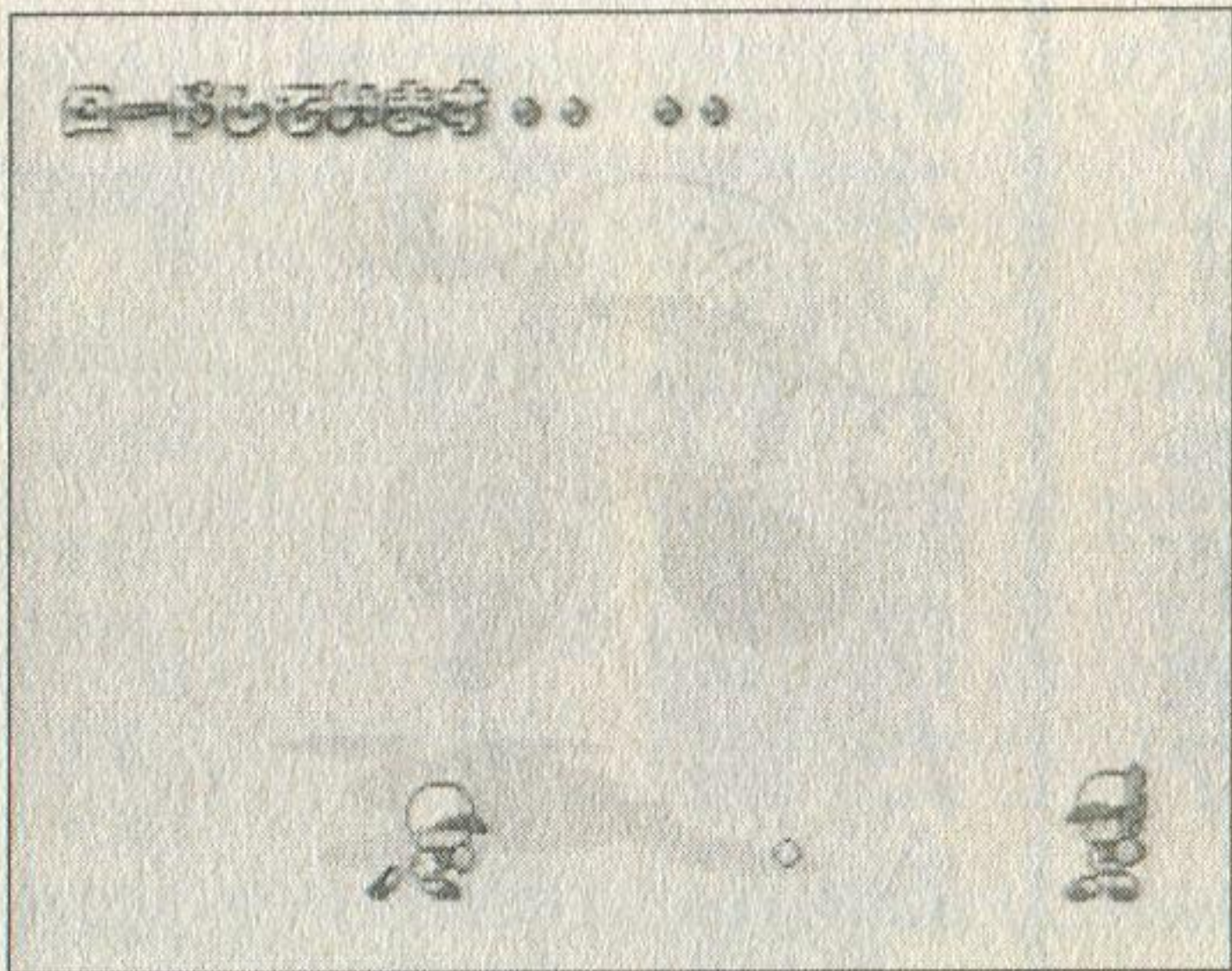
コナミが理由に挙げる「外国企業によるライセンス取得の危惧」もあっただろう。それにしても、こうしたゲームのカテゴリーを一社が独占するという環境は、これまでなかった。一連の取り組みは今後、他社も含めたライセンスの囲い込み合戦に発展する可能性がある。

業務用ゲーム分野での特許紛争

も含めて考えると、将来的にはゲーム開発における裁量、選択の幅が一段と狭まってしまう可能性がある。

ゲームソフトに限らず、コンテンツビジネスの要はアイディアである。アイディアをいかにゲームとして商品化するかは各社にとって大きな問題だ。当然、それ相応の開発費用もかかる。商品化されたソフトが、第三者に勝手にコピーされ頒布されるような環境では、健全なコンテンツビジネスは成り立たない。各社が提供するソフトには、CD-ROMなどの媒体原価や開発機器への投資、人件費、流通費用などが含まれている。メーカーは、販売計画を立案し、一連の費用との見合いで価格を決めているわけだ。

違法コピーの横行は、オリジナルを開発するメーカーの資金回収を困難にする。中古ソフトも、これに似た論理から、メーカーの反発が強かった。多くのメーカーは、中古が新品を売れにくくしていると考えている。もちろん、中古とコピーではことの本質は異なる。当該の「類似品」も、裁判所の見解はともかく、どこまでを許容範囲と見るかは意見の分かれるところだろう。

### ナムコ提訴の内容

ナムコが提訴したソフトはコナミが7月22日に発売した『実況パワフルプロ野球'99開幕版』(PS)。同ソフトはゲーム開始前のデータ読み込み時にミニゲームを提供し、ユーザーに待ち時間を感じさせない工夫をしている。ナムコはこの発明が、自社の特許侵害に当たるとして、ソフトの製造・販売差し止めを求める仮処分命令の申立及び訴訟を東京地裁に行った。一方コナミは自社製品の中で先行技術があると主張している。

## コピーから類似品へシフトした業界問題

業務用では、かつてコピーの方が業界を揺るがす大問題だった。黎明期のビデオゲーム『スペースインベーダー』は、本物よりも偽物のほうがはるかに多かった。

その一方で業界にとって「類似品」は無意味ではなかったとする見方もある。『UFOキャッチャー』に代表されるクレーンゲームやドライブゲーム、メダルゲームは、各社から同じカテゴリーに属する機器が多数投入されている。

中には、どう見ても同じに見える機種があった。一世を風靡した『プリクラ』などでは、こうした傾向が特に顕著だった。

それでも、こうした類似品合戦は「着実にゲーム機のクオリティーを高めていった」（大手オペレーター関係者）という。競争が激しくなれば、機能面や価格面の差別化が必要になる。他社を超えるものにしなければ生き残れないからだ。

今後、ゲーム開発の幅、許容範囲は一段と狭められる可能性がある。先行開発メーカーの投資回収やヒット時の利ざやは確実に保全されていくことだろう。その半面で、現在三百とも五百ともいわれるゲームソフトメーカーすべてが生き残れるほどのカテゴリーは存在しない。「似て非なる商品」が認められない市場が実現すれば、おのずとゲームソフトメーカーの淘汰と集約が進むと見られる。大手を核にする整頓された業界になってしまう可能性がある。

おりしも、大手のゲームソフトメーカーは株式を上場あるいは店頭公開している。株主に対し、業績を安定成長させる責務を負っている状況だ。おのずと、ゲームの開発では安全策が常套手段になり、かつてのような冒険は慎まれる傾向にある。現在の大手間の訴訟合戦は、見せしめ、あるいはルールづくりの意味合いが強い。ここで決着したルールはおのずと業界のルールになる。一連の訴訟で、ゲーム開発の行方には、新たな課題が浮上したように思う。

（青山博美）

# PS2のネット配信構想に見るゲーム流通のとまどいと行方

**TGS'99秋以降、積極的に論じられるようになったPS2のネット機能。その目玉はゲームのネット配信だが、まだ未知数の部分も多い。PS2がゲーム流通に与える影響とは何か？**

## ネットでゲームを流通？ とまどいを見せる小売店

次世代ゲーム機「プレステ（PS）2」の機能として最も注目されながら、その全容が今一つはっきりしない「ネットワーク」機能。一説には、音楽コンテンツなどに加えゲームのダウンロード提供も可能だとされている（注）。

ゲーム関連のハード、ソフトメーカー各社は、かねてよりソフトのオンライン販売を画策してきた。通信を使ったソフト販売は、革命的な変化を流通分野にもたらすだけに、ゲームショップの危機感も高まっている。

しかし、今回の「PS2」に見るネットワーク機能は、即座に「流通革命」まで発展するものではなさそうだ。「PS2」は、主記憶媒体としてDVD-ROMを使用する。ということは、メインとなるデータは従来通りのパッケージに依存することになる。これまでのCDに比べると、記憶容量が約七倍と大きいDVDのこと、大抵のソフトが一枚に収録でき、パッケージの配送は効率化することになるだろうが…。

「PS2」に搭載されるドライブはあくまでもROM（読み出し専用メモリー）であり、ダウンロードしたデータを書きこむ機能を持たない。当初予想できるオンラインを使ったデータ配信の範囲は、メモリーカードなどのサブ記憶媒体を使った小規模のものになると予想できる。

一方で、米国で定着しつつあるオンライン対戦ゲームは、技術的には問題無く可能だが、日本の高価な通信費（電話代）がネックとなる。近く定額制の料金体系も導入されるが、「安い」というレベルにはほど遠い。大きな普及が見込めるかは未知数だ。仮に、これが大きく広がっても、米国と同様、土台となる通信ソフトやシステムソフトはパッケージで供給することになる。いずれにせよ、パッケージ流通の消滅を予期できるものではない。

TGS'99秋の講演でPS2のネット構想について述べるSCEI社長久夛良木氏。

逆に、一連の機能強化でゲームの内容に変化をもたらす修正データや付加データの配信は容易になる。ゲームの幅が広がれば市場拡大も期待できる。すでに現行の「PS」でも、CG（コンピューター・グラフィックス）や音声面の質は十分なまでに高い。産業の

（注）一部報道によれば2002年からとも言われている。

今後の発展を考えると、絵や音にこだわりすぎるのは得策ではない。新しいゲームシステムやこれまでできなかった仕掛けの創出こそが求められているように思う。
　こうした状況を総合すると、オンラインを使ったドラスティックな流通革命はそう簡単には起きえない。当のメーカー側も、それ相応の覚悟と勇気を持ち得ているようには思えない。

## 既存流通に縛られる大手とネット流通に積極的な中小

　ちなみにこうした問題は、隣接する音楽ソフト業界では差し迫っている。同業界では、すでに一部でソフトのオンライン販売がスタートした。ところが、大手のソフトメーカー（レコード会社）は微妙な舵取りが迫られている。
　原盤権を持つメーカーはオンライン販売による流通革命を推進。流通コストの圧縮を狙う一方、流通網を持つ大手の中にはパッケージ商品のディストリビューションに傾斜する向きも出始めている。
　ゲームでも状況は似ている。仮に環境が整っていたとしても、現時点でオンライン販売に「心中」覚悟で突進できるのは、自社の流通網を持たない企業だけだ。
　ハードメーカーや大手のソフトメーカーにとって、流通網の解体は慎重を要する課題だ。新ハードの普及を至上命題とするＳＣＥＩや、その新ハードを当座の収入源に育てなければならない大手ソフトメーカーにとって、今は「流通革命」の時期ではないだろう。
　ただし、今回の「ＰＳ２」登場が「流通革命」の前夜となる可能性はある。セガ・エンタープライゼスの「ドリームキャスト」や今後発売される任天堂の「ドルフィン」も含め、ゲーム機を端末とするネットワーク環境は大きく進展すると見られるためだ。
　いずれのゲーム機も「情報家電」と呼ばれる家庭用情報ステーションのはしりともいえる機能を搭載する。また、任天堂とコナミが合弁会社を軸に展開する携帯電話と携帯ゲーム機を対象としたサービスやソフトの提供もまたネットワークを活用する。その形態はさまざまだが、もはやネットワークの活用について異論を唱える勢力はなくなった。
　それでも、ゲーム業界に限ると、オンライン販売を信奉するソフトメーカーは潜在的に多い。大手を除けば、自社流通網を持つメーカーがない上、これらが中古ソフト問題解決の切り札と考えられているためだ。というよりも、ダウンロード等によるオンライン販売が主流になると、「中古ソフト問題」はなくなるのである。デジタルデータであるゲームソフトは、当然劣化することがない。現在は、パッケージで提供されているため、転売が問題となっている。
　ダウンロード等で提供すれば、ユーザーは転売ができない。記録メディアに定着（記録）する権利は利用者に限り認められ、ソフト自体を売買する権利はユーザーにはない。もちろん、ソフトの複製は、いわゆる「違法コピー」となる。現在の中古問題が「過渡期の現象」とされるのはこうした理由からだ。
　ソフト流通は「ＰＳ３」あたりからネットワークに比重を移していく。早ければ二〇〇五年ごろだろうか。それまでに、ソフト販売店はビジネスモデルの再構築を迫られそうだ。もちろん、壊滅するわけではない。もしソフトが一〇〇％オンライン販売となっても、ハードやコントローラーなどの周辺機器は「物流」に頼らざるをえない。

MP3による音楽のダウンロード販売はすでに一部で始まっている。

PROFILE
**青山博美（あおやま・ひろみ）**
1965年生まれ。'90年、日本工業新聞入社。電機、電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。

# シェンムーは本当に大丈夫なのか？

**DCのキラーソフトとして期待されている『シェンムー 一章 横須賀』の発売が来春に延期された。都合3度目の延期である。『シェンムー』は、そしてDCはどうなっているのか。**

## 発売日を一月後に控えて…都合3回目の発売延期

'99年10月1日深夜、編集部宛にセガ営業企画部から1通のFAXが流れた。10月28日に発売が予定されていた『シェンムー 一章 横須賀』の発売が、2000年春に延期となったことを知らせる内容のものだった。

それより以前、9月19日からの東京ゲームショウ'99秋のセガブースでは、大きく『シェンムー』ブースがとられていたものの、試遊器が置かれ、モードの一部をプレイすることができた'99春とは異なり、ゲームの主な舞台となる横須賀をイメージしたものに留まっていた。ステージでは監督・総指揮である、ソフト開発2研部長・鈴木裕氏の特設イベントなどもあり、華やいでいたが、振り返れば延期の予兆を物語っていた。

発売の延期理由について、セガはプログラムの調整に時間が必要とコメントしている。その中には画面のフリーズや文字化けなどの明らかなバグから、細部の調整に至るまで様々なレベルのものがあるだろう。バグ問題といえば先に『ファイナルファンタジーⅧ』のフリーズが新聞紙上に取り上げられたこともあり、セガとしては万全を期したいところだ。

またゲームの面白さはインタラクションの快感に負うところが多

### 現在までの『シェンムー』開発の流れ

'98・5・21
デモンストレーション『バベルの塔』発表。

'98・10・16
セガ・ニューチャレンジカンファレンスⅡにて"Project Berkley"が発表。発売は1999年春。

## シェンムーは本当に大丈夫なのか？

く、だからこそ調整如何でゲームの質が大きく変わる。米国で早々に廃れた『テトリス』も、パソコン版からアーケード、家庭用と、リリース毎にブロックの回転から落下速度など細かい作り込みが重ねられ、結果としてロングセラーとなった。『シェンムー』がリアルタイムに変化する3D世界の中を、自由に動き回ることで楽しいという、既存の概念から離れたゲームだけに、その苦労はなおさらだろう。

ただ『シェンムー』の遅れは、DC本体やラインアップにも影響を与えている。

同ソフトは、セガの看板ソフト『バーチャファイター』シリーズをプロデュースした、鈴木裕氏の最新作ということもあり、発売前からDCを牽引する大作ソフトとして、異例ともいえるプロモーションが組まれていた。当初発売は'99年春だったこともあり、DC発売後3～4ヶ月後にリリースされ、DCの販売を後押しする役割もあっただろう。ところが、翌3月に『一章　横須賀』の発売が8月5日に延期と発表される。しかもセガ本社が4月下旬、2期連続の最終損益での赤字を発表し、大幅なリストラ策を打ち出したこともあって、DC看板ソフトの遅れがことさらに目立った。

その後6月1日、セガはDC本体の値下げの一方で、同ソフトの発売をさらに10月28日に延期する旨を発表する。だが、これは本体値下げと共に『シーマン』『ソウルキャリバー』で夏商戦を牽引し、秋の『シェンムー』で弾みをつけて、良い流れで年末商戦に繋げるという、DC販売戦略の一環が見えた。実際に『シーマン』がライトユーザーに浸透する一方で、『キャリバー』がコアユーザーを満足させ、DCの夏商戦は振るっていた。一度途切れたゲームのプロモーションも、体験版『What'sシェンムー～湯川専務をさがせ～』配布を含む「シェンムー三昧」などの展開が行われた。

TGS'98春で『シェンムー』の展開を語る鈴木裕氏。

ところが、この流れも今回の発売延期で、再び水を差されることになる。せっかくの良い流れが断ち切られたという関係者は多い。

さらに、前2回の遅れとは異なり、11月15日現在ではまだ、『一章　横須賀』の発売日が明示されていないのも気にかかる。「同ソフトは制作費数十億円をかけたドリームキャストの看板タイトル。（略）セガは同ソフトの今期の販売計画六十万本、売り上げ二十億円の計画に変更はなく、業績に関係はない、としている」（日経産業10／4）。だが発売が来期にまたがれば、その限りではないだろう。また開発費がどの程度回収できるかもアナウンスはない。

'98・11・27
『VF3tb』の初回分に"Project Berkley"スペシャルディスクが添付。

'98・11・20
パシフィコ横浜で『シェンムー』初の発表会。その後年明けから全国五大都市で発表会が行われる。

'99・4・19
TGS'99春の会場で『一章　横須賀』の発売を8月5日に延期と発表。戦闘システムなど一部のプレイデモが発表。

**1**

'99・5・1～3
有明で開催された「ネットワーク・ジャングルⅡ」に『シェンムー』が出展される。

'99・6・1
セガ・ニューチャレンジカンファレンス'99にて10月28日に発売延期と発表。

**2**

'99・7・19～8・20
東京都営団地下鉄のスタンプラリーイベントが開催される。

'99・7・12
セガの合同記者会見で『一章　横須賀』の価格などが発表。また夏のDCキャンペーンの一環として「シェンムー三昧」開始。体験版やビデオが配布される。

**3**

'99・10・1
『一章　横須賀』の発売を2000年春に延期と発表。

## DCタイトルの中の『シェンムー』とは

しかし、こうした不安がある一方で、DCの、特に海外での動きがよい。セガでは3月末の累計販売台数を国内300万台、北米150万台、欧州70万台と見込んでいる。このうち米国では当初予想を5割も上昇する勢いで、欧州でもブリティッシュテレコム・ICLと提携したネット接続回線が一時パンクするなどの過熱ぶりで、近く上方修正する見通しだという。こと国内でもDCの年末タイトルを、セガCS営業企画部の竹崎氏は「幅と質を兼ね備えた強力なもの」と語る。

共に新ハード1年目ということで、'95年のSSの年末商戦と比較すると、当時は『バーチャファイター2』『セガラリー』『バーチャコップ』の3本柱が並び、一時はPSを席巻したものの、コアユーザー中心の展開で、一般層にまで繋げることができなかった。しかし本年末は『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』を始めとしたセガファン待望のソフトから、『スペースチャンネル5』など女性層にも訴求するポップなもの。またアーケードでも20代男性サラリーマン層に人気の『バーチャストライカー2Ver.2000.1』、さらに『Dの食卓2』や2月の『BIOHAZARD CODE:Veronica』など、幅広い訴求対象に対して粒が揃っている。

また、これまでDCは高性能なゲーム機か、それとも安価なインターネット端末なのか、中途半端な印象があった。この点についても「2本立てで考えている。DCは発売当初から『プレイ&コミュニケーション』をテーマに、ゲームユーザーを核として、一般層にもネットゲームなどを通してネットワークに親しんでもらい、市場を広げる戦略を採ってきたが、インフラの構築などに予想外の時間がかかった。ネットゲームがコアユーザー向けのタイトルだけに留まっていたのも事実。それが『チューチューロケット!』や『クリスマスシーマン』など、DCにしかできない、ゲームとコミュニケーションが融合したような、新機軸のソフトが発売できる体制が、ようやく整った」(竹崎氏)。

では、こうしたソフト群の中での『シェンムー』の位置づけとは何か。竹崎氏は「『バーチャファイター』のイメージや、グラフィックがリアル指向なことから、一般にはコアユーザー向けの大作ソフトとみなされがちだが、簡単な操作で奥が深いゲーム性が楽しめる、幅広い層に楽しんでもらえるソフト」だという。実際にTGS'99春では、タイミングに合わせてキーを操作するQTEバトル、アクションゲームのように多数の敵とリアルタイムで格闘するランダム対戦モードなどが披露され、特に後者には既存の格闘ゲームの文法を意識的に解体して、間口を広げる試みも感じられた。

## 立場を超えて巡るメビウスの輪の中で

しかし、その一方で流通関係者には、DCの年末タイトルへの期待とは裏腹に『シェンムー』に対する期待感は鈍い。「最初から『シェンムー』はなかったものと思えば腹も立たない(笑)」というのは秋葉原メッセサンオーの稲越氏。「年末の大作がないPSに比べて、DCは年末のタイトルが充実している。ただキャラクター系に強いという店の特徴もあり、発注も『REVIVE…~蘇生~』の方が多かった(笑)。冷静にみても『シェンムー』は20~30万本のタイトルでヒット作の中の一つという認識。発売延期による痛手はない」

また延期のためコンビニでの予約を凍結したデジキューブでは「もともとDCタイトルのコンビニ流通は全流通での10%以下(PSは20%程度)。ゲームの発売延

TGS'98秋での展示はイメージ的なものに留まっていた…。

期自体もよくあることで、コンビニ各社にもご理解を頂いている。『シェンムー』のタイトルは大きいが、延期でそれほど影響はない」（広報・立川氏）という。

ただ、ゲームショップ仕入れ担当の思いはもう少し複雑だ。度重なる発売延期にユーザー以上にショップの熱が冷めてしまった。「年末の発売に向けて独自に作った販促物が無駄になった」（秋葉原某店）「来春では『シェンムー』の商品価値は薄い」（郊外店）など。その裏には「春発売では、プレイステーション2の発売と重なり注目度に欠ける」という、バイヤーとしての視点もある。だがその一方で「セガは『シェンムー』は凄いと言うが、実際にどう凄いのかわからない。これでは発注できない」という不満もある。

昨今ショップとメーカーの思惑が大きくずれたソフトとして『シーマン』がある。現在20万本を超え、DC本体を牽引したこのソフトも、ショップからの発注はふるわず、初回ロットはわずか2万本だった。しかもGD－ROMだけならリピートも利くが、マイクデバイスがすぐには作れず、いざ注文を受けても迅速な対応はできない。ところが、実際に蓋を開けてみると、発売日の午前中だけで初回ロットは完売してしまった。それでも「セガは当初より『シーマン』のヒットにかけ、十数万本を見込んでソフトを生産していたため、『シーマン』を殺さずにすんだ」（竹崎氏）という。それでも予備分も完成し10月からマイクデバイスの欠品が原因で品切れ状態が続き、リピート販売が再開したのは11月に入ってからだった。

こと『シーマン』に限れば、業界内では「誰もこれほどまでのヒットは予想し得なかった」といわれる。しかし、結果としてソフトの魅力がユーザーには伝わっており、ショップに届いていなかったのも事実だ。この図式が『シェンムー』でも再燃するなら、誰にとっても不幸だ。ショップは「どんなソフトか、もっと説明して欲しい」と言い、メーカーは「良いゲームだから発売を延期したい、信頼して欲しい」と言うだけ。その結果初回ロットが縮小していく。

N64の発売時によく言われたように、1本の大作ソフトだけでは、ハードの命運は決まらない。問題は個々の中～大作ソフトをいかに結び、線としてユーザーに提示できるか。今回の延期はこの点が不明なまま、発売時期だけが後ろにずれたことで、タイトル自体の不安が増した。だが、むしろ問題はメーカーと販売店との信頼関係の悪化にこそあると思える。

また3度目の延期で、熱心なセガファンの気持ちも離れつつある。『ドラゴンクエスト』『ポケットモンスター』など、すでに定番化したソフトならまだしも、オリジナル作品の第一弾がいたずらに発売を延期しても得る物は乏しい。セガには旧AM2研ブランド、鈴木裕ブランドといったものが存在し、ユーザーもまたそれを誇りとしていた。『シェンムー』の遅れは、セガやDCへの影響といった目に見えるものではなく、ユーザー・ショップを含めた、信頼度の喪失こそが大きいのではないか。大切なものは、いつも目に見えない。

最後に、今回の延期について最も語るべき立場にいる、監督の鈴木裕氏に取材を求めたところ、ソフト2研パブリシティより「発売延期の理由をお詫びの気持ちは既に公式リリースにてお伝えしている通りで、それ以上のコメントはひきかねます」と回答を得たのみだった。その回答は作品の中にこそ込められていると信じたい。

（編集部　小野）

## ●年末～来春の主なDCラインアップ

| 発売日 | タイトル名 |
|---|---|
| 11月11日 | チューチューロケット！ |
| 11月25日 | ZOMBIE REVENGE～ゾンビリベンジ～ |
| 12月2日 | バーチャストライカー2　ver.2000.1 |
| 12月9日 | 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム |
| 12月16日 | スペースチャンネル5 |
| 12月16日 | クリスマスシーマン |
| 12月23日 | プロ野球チームであそぼう！ |
| 12月23日 | Dの食卓2 |
| 1月6日 | 花組対戦コラムス2 |
| 1月27日 | CRAZY TAXI |
| 2月3日 | BIOHAZARD CODE:Veronica |
| 今冬 | SEGA GT |
| 2000年春 | シェンムー　一章　横須賀 |

※なお、この記事の作成後にセガから『シェンムー 一章 横須賀』の発売日が12月29日に決定とアナウンスがあった。当初の「2000年春」とは何だったのかという疑問も沸くが、まずは発売日の決定を喜びたい。

# ゲーム、と新生

「これからはネットゲームだ」と言われて、もう何年になるだろう。インターネットの普及、『ディアブロ』のブレイク、ドリームキャストの発売、これらは全てネットゲームのヒットを予感させた。しかし、今なおその足音は遠いのが現状だ。

しかし、昨今『あつまれ！ぐるぐる温泉』『アウトトリガー』『エバークエスト』など、家庭用、業務用、PCの各分野で、ネットワークの可能性を示すゲームが次々に発売され始めた。また、ハードの垣根を超えた連動企画や、ゲームボーイと携帯電話の接続など、新しい構想も生まれ始めている。

# ネット呪縛

さらに、64DDを用いてのネットワーク構想「ランドネットDD」や、iモードへのゲーム配信、さらには、ついにベールを脱いだプレイステーション2がネットワークによるゲーム流通を提示するなど、業界中で「ネットワーク」という言葉がキーワードとなっている。通信料金の定額化への試みも始まった。
そこで今回の特集では、新時代を迎えつつあるネットゲームの今を検証することにした。ネットゲームの本質とは何なのか。日本のネットゲームが本当にブレイクするためには、いったい何が必要なのだろうか？

# 呪縛と新生、各社に見るネット化の新たな取り組み

**これからはネットゲームの時代と言われながら、なかなか離陸できない現状。しかし、風向きは確実に変わってきている。新たな取り組みを続ける業界の現状とは？**

## PCから家庭用へ…インフラ作りの現状

「これからはネットワーク」。その可能性に業界もユーザーも期待し、次世代ハードはこぞってネットワーク対応だ。だがコンテンツや流通にはこれまでと違う発想、技術が必要。インフラや電話料金の問題もあり、各社とも慎重になっているのが現状だ。

その中でいち早くネット対戦ソフトを発売し、注目を集めるのが、歴史SLGで知られるコーエー。昨年の『信長の野望インターネット』に続き、4月に『三國志インターネット』を発売。ともに人気のシリーズ物だが、ネット版は内政の簡略化、裏チャットなど、対戦の醍醐味を強調している。『信長』は5万本、『三國志』は3万本を売り上げ、平日8千人、週末にはのべ1万人がアクセスするなど、息の長いソフトになりそうだ。

同社がネットゲームの研究を始めたのは2年前。ただ構想自体は古くからあった。「『信長の野望・将星録』を叩き台に社内でテストを重ねた。この実験で内政は不要など、ネット向きシステムが見えてきた」（ソフトウェア6部課長・河井孝晃氏）

またネットゲームには、サーバーの問題もある。設置、維持に技術、費用が必要だし、通信環境やアクセス増による中断や遅延が前提となる。運営費などゲームの発売後もコストがかかるのだ。

しかし同社はサーバー上で対戦するサーバー・クライアント型ではなく、対戦相手をマッチングした後、サーバーから切り離すシステムを採用。サーバーの負担、コストを低く抑えた。今もネット対戦は無料だ。「現状にあわせ、開発、ビジネスの方法はいろいろある。要はやり方次第」（執行役員・保坂正敏氏）。

これらで確かな反応を得た同社は、12月20日よりコンテンツ、グッズの配信、情報提供を行う『ゲームシティ』を開設。2001年度までに1日100万アクセス、営業収益5億円を目指す。同時に

### ネット（通信）ゲーム関連年表

- '83年6月 『マリオブラザーズ』（AC）登場
- '84年11月 ファミリーコンピュータ発売
- '86年2月 ファミコンディスクシステム発売 ファミコンネットワーク構想
- '87年2月 『ゴルフJAPANコース』（FCD）全国大会実施
- '87年12月 『ファイナルラップ』（AC）
- '90年2月 『中山美穂のトキメキハイスクール』（FCD）
- '91年3月 『富士通ハビタット』ニフティサーブで運用開始
- '93年 『ストリートファイターII』（AC） 『DOOM』（PC）
- '95年11月 MTGが米国で発売
- '95年12月 ウィンドウズ95発売・インターネットブーム
- '96年2月 『DQVI』（SFC）の箱に白地図が入っていた
- '96年4月 『ポケットモンスター』（GB）
- '96年7月 SFC版『XBAND』サービス開始 『セガサターンモデムキット』（SS）

コーエー

セガ・エンタープライゼス

ドワンゴ

ランドネットDD

CESA

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

YES PCで『AGE OF EMPIRE』をネットで少し遊んだことがある程度。もっと遊びたいんだけど、なかなか時間がなくて……（25歳・会社員・男性）

「コーエー・コリア」を設立し、将来は日韓でネットプレイが可能になる予定だ。またサーバー・クライアント型のネットゲームも研究しており、今後も積極的に取り組む方針だ。

一方、DCのキャッチ「プレイ&コミュニケーション」が示すように、セガは全社を挙げてネットゲームに取り組んでいる。しかしその歩みは決して順風満帆ではない。今年1月の『セガラリー2』では、ユーザーが対戦サーバーにアクセスできない問題が発生した。同ソフトはKDDのデータ・オン・デマンド方式を使って、全国で均一料金で遊べる環境を用意していたが、利用には申請後約2日間の時間がかかった。発売後待ちきれないユーザーがNTT回線に殺到したため、回線がパンクしたのだ。この反省から今月発売の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』では、購入直後からすぐDOD方式でアクセスでき、数千組の同時対戦を可能にしている。ドワンゴ社の専用サーバーを用いて、クライアント・サーバー型のネットワークを構築するが、通常のインターネット経由ではなく、専用アクセスポイントを使用。通信環境が安定するのが強みだ。

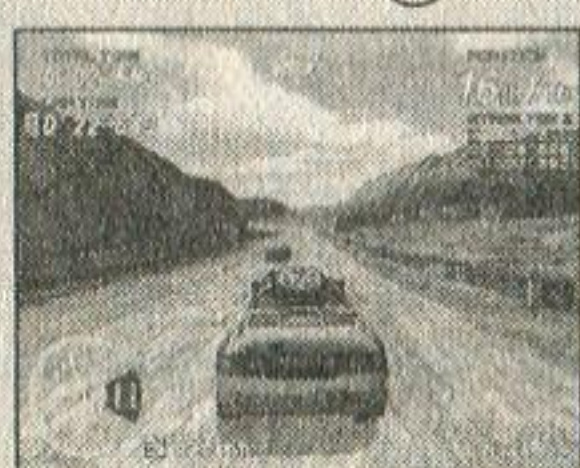
ネットゲーム開発には、開発段階からソフト、サーバーの担当者が足並みを揃える必要がある。労力は「通常の8倍」というスタッフもいるとか。しかし『バーチャロン』はシステムから作り込み、遅延を極限まで減らす努力がされている。「これまで試行錯誤し、多くのことを学びました。サーバーも強化し、目標はアーケード対戦の再現」(ネットワーク事業部・平岩健一氏)

得たのは技術面だけではない。コミュニケーションの楽しさから『あつまれ!ぐるぐる温泉』が生まれ、日米欧の世界規模でのゲームネット構想も進行中だ。セガはネットワークとゲーム機を結び、何を生みだそうとしているのか。

「PCと違いDCユーザーは多様。他ではできないサービスで、多くの人にネットの魅力を知って貰いたい」(同部チームリーダー・西原貴雄氏)

ネットの楽しさは映像重視のゲームとは違い、媒体やCMでは伝わりにくい。まず体験して貰うためにも、敷居が低く面白いゲームが必要だ。過去のゲーム図書館、XBANDなど数々の挑戦を糧にし、セガはネットゲームの新しい可能性に取り組む。

## ネットゲームに適したコンテンツとは何か?

一般に日本の通信費用の高さがネットゲームの普及を妨げていると言われる。しかし、ベンチャーの「東京めたりっく通信」、ソフトバンクと東京電力、マイクロソフトが提携したスピードネットなどが定額通信に参入を発表。いずれもISDNより速く月額5千円前後を目指している。これに押されてNTTも月額8千円(使用料)のISDN定額サービスを11月から試験運用し始めた。まだエリアは狭いが、流れは着実に変わりつつある。しかし業界には電話料金だけが問題ではない、という声もあるのだ。

'96年9月　『QUAKE』(PC)
'96年12月　『ディアブロ』(PC)
'97年　『ポストペット』(PC)
'97年11月　『ウルティマオンライン』(PC)
'97年12月　『ドラゴンズドリーム』(SS)
'98年2月　『LIFE STORM』(PC)
'98年7月　ウィンドウズ98発売
'98年8月　『ポケモンスタジアム』(N64)
'98年9月　『スパイクアウト』(AC)
'98年10月　『信長の野望インターネット』(PC)
'98年11月　ドリームキャスト発売
'99年　『エバークエスト』(PC)
'99年1月　『セガラリー2』(DC)
'99年2月　iモードサービス開始
'99年6月　『ザ・トレジャー オブ ゲノム』サービス開始
'99年7月　『ジャイアントグラム』(DC)がACと連動
'99年8月　『どこでもいっしょ』(PS)
'99年9月　『マリオゴルフGB』(GB)
'99年10月　CESAネットワークイニシアチブ構想発表
ナムコ、iモードにゲーム配信開始
'99年11月　『あつまれ!ぐるぐる温泉』(DC)
'99年12月　『アウトトリガー』(AC)
2000年3月　ランドネットDDサービス開始
PS2発売予定

ポストペット

セガラリー

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか?

YES　PCで『Lord of Monsters Ⅳ』を8月くらいから遊んでいた。ゲーム性が斬新だよね。お金がかかるし、飽きたので今は遊んでないけど、『ウルティマオンライン』なども遊んでみたい(20歳・学生・男性)

「たとえば『ウルティマオンライン』をプレイしているのは、全世界で3分の1が日本人。コンシューマにくらべて圧倒的に小さな日本のPCゲームのマーケットですら、既に世界レベルのユーザー数をもっている。日本はネットゲーム大国です」と言い切るのは、ネットゲームの企画・運営を手がけるドワンゴの川上量生代表取締役。PCでネットゲームのサーバー運営などを手がけていた同社は、DC立ち上げ時からセガと提携し、『セガラリー2』『フレームグライド』などにサーバーを提供。SO-NETのゲームサイト「パーティ・クルー」にも参入している。そんな川上氏は、高い電話料金が普及を妨げているという一般論にも懐疑的だ。

「世界で5千万台も携帯電話が普及している国は日本以外にない。しかも電話代より高い携帯使用料を高校生が払っている。電話料金が高いのは確かだが、別の要因もある」と指摘。コンテンツやハードの問題が大きいという。

「日本のゲーム業界はコンシューマ中心だが、ネット対応ハードはまだDCのみ。増えれば一気に普及するのでは」(川上氏)

日本中の開発者がネットゲームに注目しているが、遅延処理や帯域幅の使い方のノウハウや、サーバー運営のコスト、そしてデバックがネックとなっている。モニター内でゲーム性が閉じている従来のゲームと異なり、ネットゲームはモニターの外にゲームの本質がある。2千人が同時に遊べるゲームなら、デバックにも同時に2千人が必要だ。欧米のPCネットゲームでは、β版を無償配布してユーザーにデバックの一翼を担わせる方式が主流だが、ハードディスクのないゲーム機では、別の手法が必要になる。

ランドネットDDの初回セット

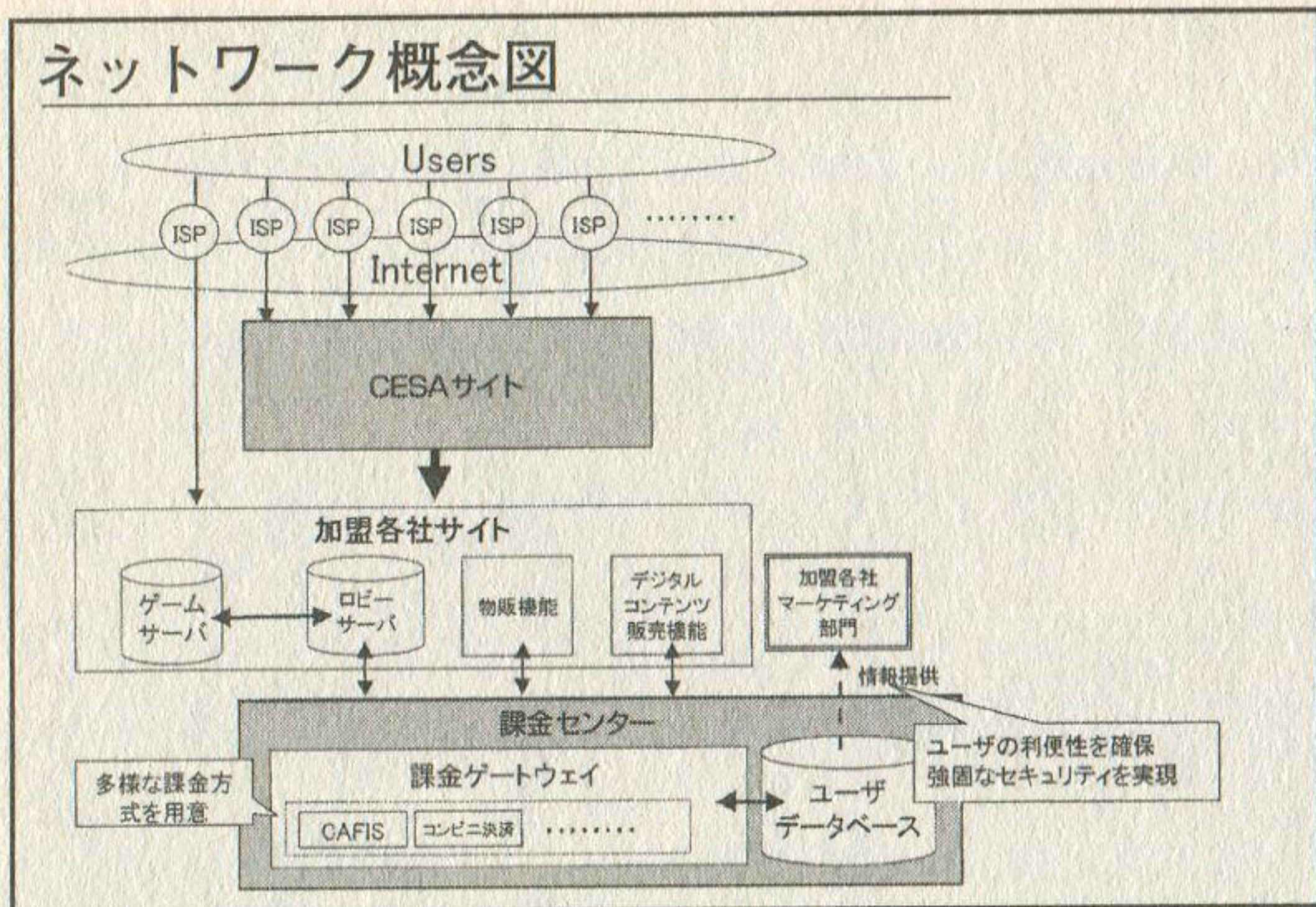
「ネットゲームが普及すれば、パッケージ売り切り方式が主流の現在の市場にも影響する。新たな開発、販売システムの確立が必要だ」(川上氏)。ネットゲームはゲームだけでなく、業界のシステムすら変える力を秘めている。

任天堂とリクルートが共同で立ち上げ、12月からサービスを始めたランドネットDDは、他社とは異なるアプローチが特徴だ。ハードはこれまでユーザーをヤキモキさせた64DD。会員制システムが特徴で、登録すればハードと共に『巨人のドシン1』などソフトが計6タイトル送られてくる。専用サーバーを経由し、接続料なしでインターネットに接続したり(通話料は別途)、ホームページで情報交換、イベント参加が可能。一方ユーザーは月々2500円のレンタル料を払い、1年間継続するとハードとソフトが自分の物になる仕組みだ。

一見良いことずくめだが問題もある。アクセスポイントは市内03局内と全国一律(1分20円)のアクセスコールなので、地方からは若干通信費用がかかる。決済方法もクレジットカードに限られ、加入者は首都圏の成人がメインとなりそうだ。カード決済は利便性とコストを考えた結果だったが、未成年者の敷居はむしろ高くなった。「未成年者からの問い合わせが非常に多く、カード以外の決済も検討中」(同社塚本氏)という。

同社の施策は今までの任天堂商法とは異なり、業界には「ドルフィンをにらんだ実験が目的」という声もある。しかし同社は「サービス形態も料金設定も敷居を下げ、PCと違うユーザー開拓が目的」としている。会費でハードが利用できるのはフリーPC(注1)に発想が近く、箱買いに慣れたユーザーがどう捉えるのか気になるところ。ただオプション機器を新たに購入する際の心理的な敷居が下がるのも事実で、定着すれば業界に新たなビジネスモデルを示すことになり、今後が楽しみである。

初期リリースに通信対戦など常時接続タイトルがないのも同社ならでは。「常時接続ゲームは通信費がかさみ、ユーザーの負担にな

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか?
NO
PCでネットサーフはしてるけど、ゲームは時間がかかりそうだから。でも人づてに面白いと聞いているので、関心はあります。(25歳・無職・男性)

る。ラインアップとしては考えられるが、主軸ではない」（塚本氏）といい、むしろゲームを媒介にした新しいコミュニティ作りがコンセプトだという。2月発売の『マリオアーティスト』は画像を取り込み加工して遊ぶソフト。「作品を交換したり、コンテストを開いたり……。ユーザー同士がクリエイターとしてふれあう場を提供する」（塚本氏）のが目標で、快適に利用して貰うため、ランドネットDDから一般のインターネットにアクセスは可能だが、その逆は不可能。すなわち、サイトは会員限定にしたり、アダルトサイトも標準ではアクセスできないなど、運営には気を配る。

採算面の見通しは不明だが、ユーザーの要望が見えやすく、ネット上でのコンテンツ、グッズ販売などの伸びも見込めそうだ。当面の目標は10万人だが、会員が増えればネット規模の拡大も考えている。ユーザーとゲームの係わり方に新しい風をもたらしたランドネットが、実験で終わらないことに期待したい。

## ネットワーク概念図

Users
ISP ISP ISP ISP ISP ISP ………
Internet
CESAサイト
加盟各社サイト
ゲームサーバ
ロビーサーバ
物販機能
デジタルコンテンツ販売機能
加盟各社マーケティング部門
情報提供
課金センター
多様な課金方式を用意
課金ゲートウェイ
CAFIS
コンビニ決済
………
ユーザデータベース
ユーザの利便性を確保 強固なセキュリティを実現

CESAネットワークイニシアチブの概念図

## 業界整備なくしてネットゲームは生まれない

東京ゲームショウ'99秋で発表された「CESAネットワークイニシアチブ」は業界に反響を呼んだ。「ネットゲームもCESAが仕切るのか」という声も一部では囁かれた。だがCESAの取り組みは派手な名称とは裏腹に、地味で、大切なことだ。

「ネットゲームは市場的にも作品的にも、間違いなく従来のゲームと肩を並べる存在になる。インフラを整備して加盟社がゲーム作りに専念できる環境を作りたい」（CESA事務局）という目的で、CESAは技術委員会などで討議を重ね、構想を煮詰めてきた。計画ではCESAはネット上にポータルサイト（注2）を構築し、ユーザーはここから各メーカーのゲームサーバーに接続。決済手段もCESAで一元化するという。ユーザーと課金という、入り口と出口を務めるシステムだ。

ネットビジネスに常に伴う問題だが、セキュリティや金融機関との交渉など、コストも困難も大きい。事務局長の小林氏は「課金システムは重要だが、ゲームの面白さとは関係ない部分。むしろ我々がやるべきことだ」といい、来年2月のサービス開始に向けて、NTTグループと提携し開発中。利便性も考えて、多様な決済方法を検討している。ただし当初予定されたネット上でのバーチャル通貨「CESAマネー」の発行は「コストとセキュリティの問題から見送った」（小林氏）とのこと。

サイトに集まったユーザーのデータに注目する声もある。貴重なマーケティング資料になる一方、プライバシーの問題にもなるからだ。「加盟会社へのデータ漏洩などは厳に慎みたい。利用には慎重を期したい」としている。

サーバーに関しては「ゲーム内容と大きく関係するため自社開発して貰う方針」というが、業界全体でネットゲームを盛り上げる方針だ。サーバーなど開発負荷の上昇で大手でもネットゲーム開発が難しい現在、環境整備は業界団体としてあるべき姿だろう。

新しいゲームの流れは一朝一夕には生まれない。業界に必要なのは自分の足下を見つめ、地道に条件を整えることではないのか。ネットワークにふさわしいゲームのあり方は何か。ネットワーク・コンテンツはどう流通させるべきか。水面下では様々な試行錯誤が続いている。

（注1）フリーPC：個人情報に関するアンケートや、画面への企業広告の表示など幾つかの条件と引き替えに、無料でユーザーにPCを提供する仕組み。'99年に米フリーPC社が先鞭を付け、国内でも浸透しつつある。
（注2）ポータルサイト：様々なホームページのリンクや、サービスなどが集まった、ネットワークの玄関サイトのこと。

若松和樹（わかまつ・かずき）：1970年生まれ。面白いけど商売としてどうなの？　が正直な感想。どこが手を出して、どこがコケるんでしょうか。

セガ『あつまれ！ぐるぐる温泉』制作者インタビュー

# ネットワークゲームという新しいカルチャーを育てていきたいんです。

**ドリームキャストと共にネットワークを身近な物にした『あつまれ！ぐるぐる温泉（以下ぐるぐる温泉）』。ネット初心者でも楽しめる本作品の制作者にお話を伺った。**

――まずは『ぐるぐる温泉』制作の経緯をお教え下さい。

大原：もともとドリームキャスト（DC）がモデム内蔵ということで、ネットワーク対応ゲームが欲しいという意見が社内でありました。去年の春ぐらいに「一般性の高いネットワークゲームを作ろう」という話が私の方に来まして、それからいろいろ考えたんです。ネットワークを使って麻雀やトランプをするというのはPCなどで既にあったものですから、それらをいかにコンシューマに落とすかを考えながら作り始めたんですが、制作当初は「ネットワークにどう繋ぐか」といったインフラ整備に時間を取られてまして、『ぐるぐる温泉』のだいたいの形が出来上がったのは今年に入ってからですね。

――『ぐるぐる温泉』の制作上でのコンセプトなどは？

大原：まず最初に、ネットワークをまったく知らない人でも、素直にネットワークに入れるやり方を考えましたね。ネットワークの世界の面白さを知らない人がいかに楽しめるか、という形を探すのに苦労しました。あとは、PCとは違う、DCオリジナルのネットゲームを作るという点です。以上の2点を融合させた作品を目指そうという思いがありました。DC本体のキャッチフレーズが「プレイ&コミュニケーション」ですから（笑）、そのキャッチに合うゲームをということで作りました。

――実際に制作されてみていかがでしたか？

大原：とにかく最初はまったくの手探り状態でした。ゲームとサーバーとの間に、インターネットという謎の物体が存在していましたので、実際に作るとどうなるのかまったく分からなかったです。ユーザーによって環境が違ったりするので、想像もつかないような問題が起こったりする不安もありましたね。あとはゲーム内の動作などのチェックが大変でした。シングルプレイとマルチプレイがあって、さらに4人プレイ、3人プレイ、2人プレイを試さなければならないし、さらにゲームが5つ入ってるわけですから、それはもう途方もない時間がかかっています（苦笑）。麻雀で役満を上がった時にのみ生まれる状況とかをチェックしなければならないですから、本当に大変でした。僕が今まで抱えたタイトルの中で一番チェック項目が多かったですね。

――『ぐるぐる温泉』サーバーの

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO　PCは持ってるけど、敷居が高そう。RPGなどで多人数でパーティを組んでみたいけど、遊ぶのに時間がかかりそうだしね。今はPSで『聖剣伝説L of M』をやってる。（24歳・会社員・男性）

規模はどれぐらいなんですか？

**瓜生：**今は平均で3、4千人ぐらいプレイしてますね。人数が増えた場合は、予備のサーバーで対応できるようにしています。MAXで5万人同時プレイが可能です。

——やはりサーバーには費用がかかる？

**大原：**サーバーを簡単に分けるとソフトとハードがありまして、ハードはそれほどでもないんですが、ソフトは高いですね（笑）。『DIABLO』などはプレイが始まるとサーバーからPCが離れるんですが、『ぐるぐる温泉』の場合は常にDCとサーバーがつながっているようなシステムですので、いろんな機能が備わっている高性能なものを使っています。

左：セガ・エンタープライゼス第7ソフト研究開発部ディレクター・大原徹氏
右：同R&D経営企画室プロデューサー・瓜生貴士氏

**瓜生：**「XBAND」のようなマッチングサーバーとは違い、『ぐるぐる温泉』は常に様々な情報を管理してますから、作るのも管理するのも大変ですね。ネット事業をやった人には「こんなのよく作ったね」と言われるくらい（笑）。

——話をゲーム内容の方に移したいと思うのですが、『ぐるぐる温泉』を麻雀やトランプなどのゲーム集にされた理由は？

**大原：**やはり一般性と間口の広さ、それに熱中度ですよね。麻雀やトランプ自体に飽きるということはないでしょうから。あとはネットゲームをやったことがないけど麻雀やトランプは知ってるという人が、ネットをやってみようという気になるかも知れないというところです。

——キャラクターを自由にカスタマイズできたり、ソフトキーボードなど良く作られています。

**瓜生：**コンシューマとなると、プレイヤーの年齢層はPCよりも下がるでしょうし、入力もキーボードからパッドになるわけです。そうした状況の中で、いかにプレイヤーの体温が伝わるコミュニケーションを行うことができるか考えたとき、キャラクターの顔が自由に作れたり、フキダシが出たりといったことになったと思います。

——フキダシが12文字というのも意義がありますよね。

**瓜生：**ありがとうございます。やはりキーボードでやってる人とパッドでやってる人との差をなるべくなくしたかったので。最初はキャラクターからフキダシがポッと出てるとカワイイかなというコンセプチュアルな部分で作ったんですが、意外にも荒らし対策になりましたね。ログなど確認してると、一晩中同じ言葉をダーッと打ってる人とかいるんですよ（笑）。それをやられると普通のチャットだったらそれで埋まってしまうんですけど、フキダシだとパッと出てパッと消えますから。あとはTVのフキダシの部分にガムテープを貼るともう気にならない（笑）。結果的にフキダシにして良かったですね。もちろん他のやり方もあったのですが、最初のネットワーク

間口を広げる努力が随所に見受けられる。



秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？
YES PCで『リーフファイトTCG』を遊んでる。いろんな人と対戦できて楽しい。（20歳・学生・男性）

ゲームということで、あまり高度なものにしてしまうとついてこれない人がいるかなと思いまして。PCのネットゲームに慣れた人には物足りないかも知れませんが、DC初ということを考えれば、これでもまだ高度すぎるかも知れませんね。

——ゲームに入れるコンテンツはどのように決定されたんですか？

瓜生：麻雀は即決ですね。なにはともあれ麻雀だろうということで。あと将棋もあっさり決まりましたね。トランプの内容をどうするか色々悩みました。

大原：1対1のゲームは将棋があれば十分だろうということで、多人数プレイのできるトランプゲームを並べて検討しました。そこで、戦略的物のと、運が左右するものと、ちょっと変わった物をいれようということで「ナポレオン」と「七並べ」と「大富豪」になった訳です。これは私見ですけどナポレオンは良くできたかなと思ってます。『ぐるぐる』の中で一番輝いてるのは麻雀かナポレオンじゃないかと。

瓜生：大富豪と七並べは極端な話、チャットはいらないんですよね。言うことと言ったら「6止めてるの誰？」とか「やったー！」とかですよね。でもナポレオンは会話の必然性があるんですよ。すごく手が悪くても「俺、スペードの12！」とかハッタリもききますし（笑）。まさに『ぐるぐる温泉』のためにあるようなゲームですよね。

## 社内では数字以上に高い評価を受けた

——制作なされた感想などお聞かせいただけますか？

大原：DC初のインターネット型ゲームということで、初めてのことばかりで四苦八苦しながら作ってたんですけど、最終的に我々が得た物は大きかったですね。『ぐるぐる温泉』は決して50万本とか売れる大ヒットソフトではないのですが、セガ社内では数字（販売本数）以上の高い評価を受けているんです。ネットワークゲームを育てる勇気をセガに与えたかなと思っています。また、次にネットワークを使った物を作るとしたら『ぐるぐる温泉』のパワーアップ版だけでない、また別のネットワークを使った面白い遊びを提案できると思います。

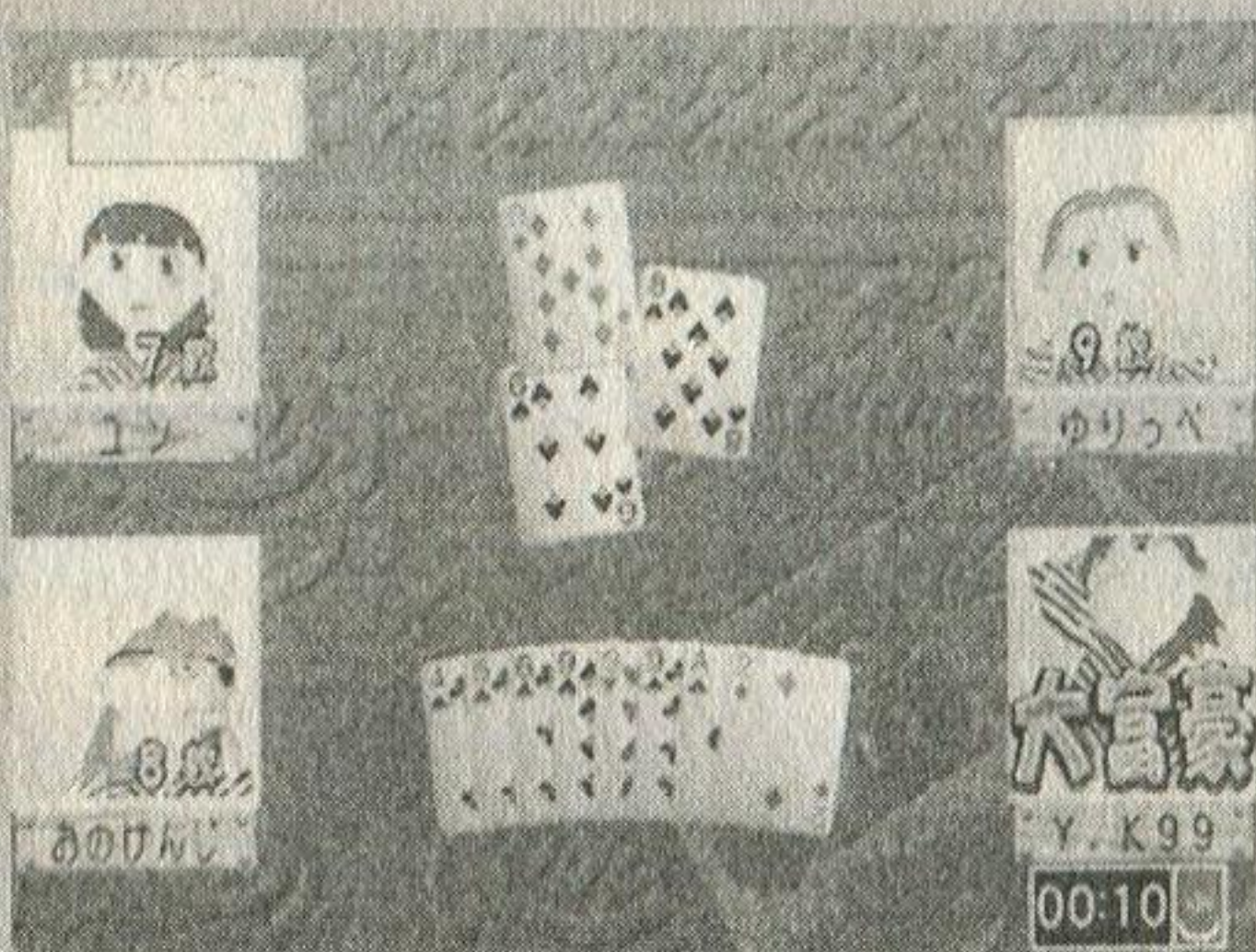
瓜生：この作品で、ネットワークゲームが持つ可能性を、ユーザーの人たちだけでなく、同業者の方々、さらにはセガ社内にまで見せることができたんじゃないかと思ってます。DCは以前からネットワーク機というコンセプトがありましたが、その具体的なポテンシャルを多くの人が感じられたんじゃないかと。僕が考えてるのは、ネットワークゲームは「システム」と「カルチャー」の2つが揃わないと上手くいかない、ということです。今回我々は『ぐるぐる温泉』でシステムを手に入れました。あとはカルチャーですよね。ユーザーの方々の意見を取り入れたり、極端な話を言えば別のメーカーの人々ともいろいろ話し合ったり協力したりして、このネットワークという新しいカルチャーを育てていきたいなと思います。

——ありがとうございました。

（聞き手・構成／編集部）

### 『あつまれ！ぐるぐる温泉』

メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥4,800／発売日：'99年9月23日

『ぐるぐる温泉』は麻雀、将棋、そして各種トランプゲームが入ったテーブルゲーム集（十占い）。7つあるゲームの内、麻雀、将棋、7並べ、ナポレオン、大富豪の5つがネットワーク対応。ネットワーク初心者へのフォローがしっかりしているので敷居が低く、気軽にネットワークプレイを体験することができる。見過ごされがちだが、モデムやビジュアルメモリなどDC内蔵の機能をフルに活かした意欲作とも言える。できればもっと早期に発売して欲しかったタイトルである。

ネットを介したゲーム＆チャットがDCで楽しめる。

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？
NO　これからPCでネットを始めるつもり。メーカーのホームページとかいろいろ覗いてみたい。ゲームも関心はあります。（20歳・会社員・男性）

## 小野編集長の

# じゃんじゃん麻雀放浪記

**小野編集長がゲーム批評の威信を賭けて『ぐるぐる温泉』の『じゃんじゃん麻雀』に乗り込んだ！　果たしてその結果や如何に！**

### 一日目

というわけで編集長自ら『じゃんじゃん麻雀』をプレイすることになった小野さん。小野さんは山口県出身なので**下関条約の精神に則り**本名「おのけんじ」で参戦です。いざDCをネットに接続、とりあえず広間に入ります。どうやらいくつもある卓から選んで入るらしい。卓のタイトルに「ザク5」「ザクでおねがい」など書いてあるのが謎。「**ガンダム好きの卓**ってこと？」、後で「ザクザクルール」を意味していることを知る。ネットゲームは環境に慣れるまで戸惑う、ということを身をもって体験。「郷に入れば郷ひろみは路上ライブでアッチッチ」という格言を思い起こす小野さんです。

とりあえず適当な卓に入って初プレイ。「よろしく」「はじめまして」とフキダシが出るチャットはなかなか楽しい。そこで小野さんも挨拶。「こんにチワワ」…返事なし…（教訓・ダジャレはやめよう）。とりあえず闘牌開始。いきなり親、しかも「われめ」だ。「**ワレメでポン！**」…へんじがない、どうやらしかばねのようだ…（教訓・くれぐれもダジャレは控えめに）。

そんな感じで初日は東南戦を2回プレイ。どちらも3位。

### 二日目

小野さんは「ザクザク」がお気に入り。

今日もザク卓でプレイ。「はじめまして」と挨拶すると、「あれっ、昨日いっしょに打ったジャン！」と言われ驚く。世の人々は誰と打ったのか結構覚えているようだ。こうしてネット上に知り合いが出来ていくんだなーとネットワーク社会の到来に小野さん感涙。

第二戦目、トップ独走の上家からハネ満を上がり、点差を詰める。すると上家曰く「うわー、**おの君に追いつかれる～**」…うーむ、まさか「おの君」なんて呼ばれるとは…本名で参戦したことをちょっと後悔するも、「ネット上では誰もが平等」という金科玉条を思い起こす小野さんです。

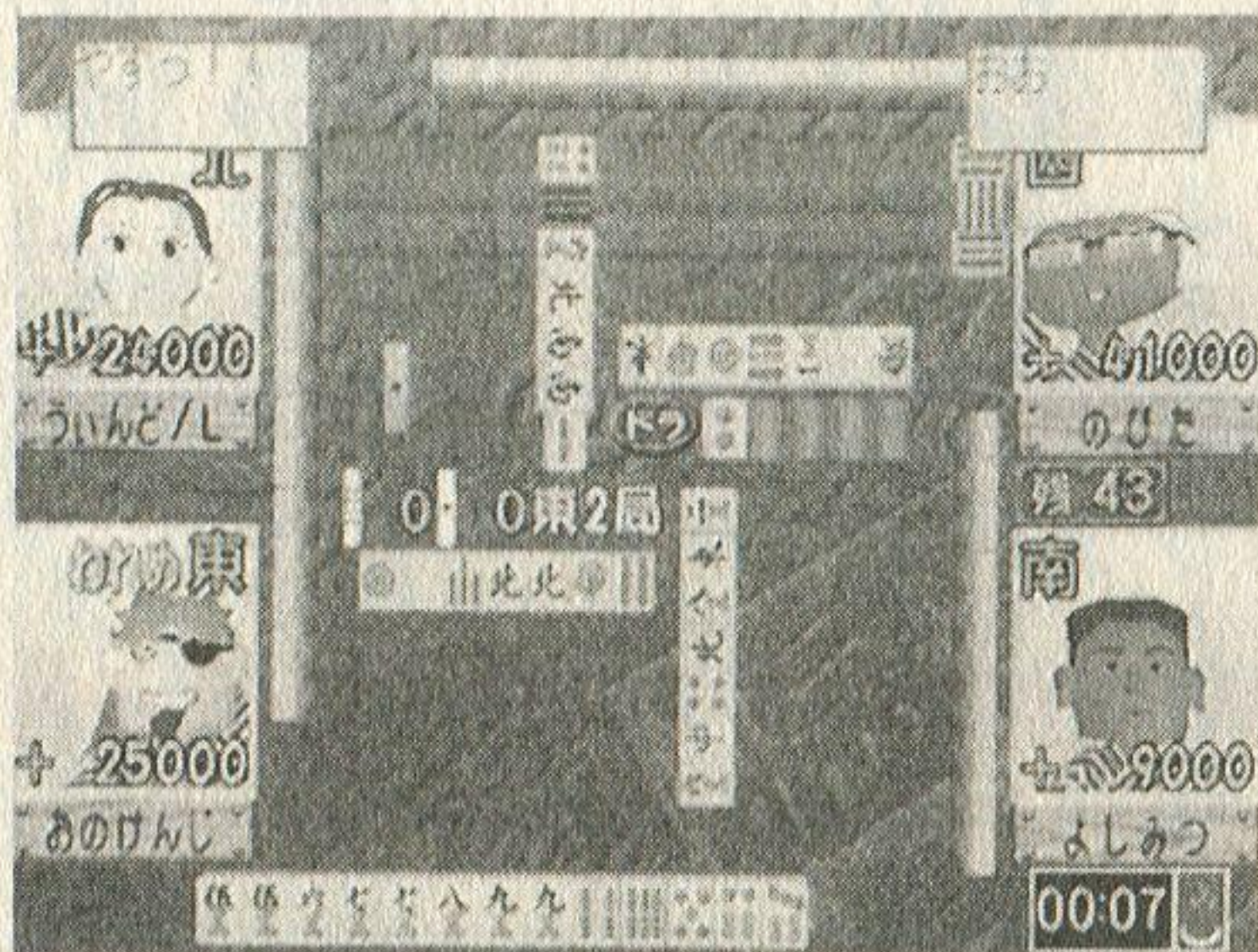
ちなみにこの日は4回ほど打って、3勝1敗。なかなかいい調子。一度はツモリ四暗刻をテンパるが、中のみで蹴られてガックリ。役満あがりたい～。

### 三日目

今日も張り切って『じゃんじゃん麻雀』にやって来た小野さん。選んだ卓は平日の昼間だというのに打ってる学生グループの卓（学校はどうした？）。そこで小野さん、うっかりルールを変えてしまい「**おの君ダメだよ、変えちゃ！**」と叱られる。小野編集長、38歳にもなって学生さんから注意を受けたことにチョット落ち込む。そのため麻雀の出来もサッパリ。テンパイしたと思ったらフリテン。嗚呼かりあげ君。

### 四日目

だいぶゲームに慣れてきた小野さん。麻雀を打ちながらのチャットも手早くこなせるようになった。調子に乗って打っていると、親のワレメでハネ満をテンパイ！　ドキドキしながら待ってると、ついに当たり牌をツモった！　やったーと思って喜んだのも束の間、**間違って当たり牌を捨てちゃいました。**マイガッ！　そこへさらに仕事の電話が入ってきて、電話応対中に逆に倍マンを振り込み…。「負けた奴ぁ、裸になるんだよ」と出目徳の真似をする小野さんの**背中は煤けてました。**

そして今日もまた小野さんは役満を夢見てドサ健気取りで『じゃんじゃん麻雀』に通うのでありました（仕事中に…）。

左下が小野編集長。一緒に打ってる人たちは気づいたかな？

ちなみに『麻雀放浪記』とは故・阿佐田哲也が残した麻雀小説を指す。「ドサ健」や「出目徳」は『麻雀放浪記』の登場人物である。小野編集長は青春編、風雲編、激闘編、番外編をすべて再読。これも『じゃんじゃん麻雀』の影響だとか。

SONIC TEAM PRESENTS

セガ・エンタープライゼス　ソニックチーム　中裕司氏インタビュー

# 『チューチューロケット！』の面白さを全世界に広げていきたいですね。

**ソニックチーム最新作『チューチューロケット！』は、ネットゲームの「重い、難しい」というイメージを覆すポップでキュートな作品だ。この作品に込められた思いとは？　中裕司氏を直撃インタビュー。**

## スタンドアローンとネットプレイ、別々の面白さ

――ソニックチームの新作『チューチューロケット！（以下チューチュー）』は、ドリームキャストのモデムを活かし、ネットワーク対戦の面白さを十分に引き出したゲームだと思います。ソニックチームのドリームキャスト用ソフトと言えば、以前には『ソニックアドベンチャー』があり、次には『ファンタシースターオンライン』が控えています。この3つのタイトルは、すべてネットワークが絡んでいます。そこで、中さんのネットワークゲーム観を『チューチュー』を中心にお伺いします。まず、『チューチュー』は最近のゲームとくらべて、今時一画面ゲームかと思うくらい非常にシンプルなゲームですが（笑）、企画の発想から聞かせてください。

**中裕司氏（以下、中）**：『チューチュー』の開発は、ドタバタ感のある4人対戦のゲームを作ろうじゃないか、というところからスタートしました。人対人で遊んだとき、バランスに偏りができないようにと考え、1画面で収まるようにしたんです。ステージを傾けて3Dっぽくもしてみたのですが、そうすると勝負に影響が出て、不公平感が出てきてしまいましたので、真上からの視点で統一させました。

開発のコンセプトは非常にシンプルな面白さを持ち、できるだけ低価格にし、ネットワークに軽く踏み込んでいけるゲームにすること。ネットゲームってクリエイター側からするとどこまでも作り込めてしまい、きりがないんです。ですから『ファンタシースターオンライン』なんていう大作から手がけてしまうと、いつ終わるか見当がつかない（笑）。それに僕らには本格的なネットゲームを作った経験がありませんでしたから、そんな大作を動かしたときのインターネットにかかる負担や、ドリームキャストの可能性といったところで具体的に考えられませんでした。

そこで、ネット上で動かすときは、どのくらい遅くなり何人まで遊べるのか、はっきりと頭の中で描ける『チューチュー』から開発することにしたんです。でも、シンプルと言いながらも、ドリームキャストの性能はフルに使っているんですよ。パッドは4つ使えるし、ネットワークは対応している。見た目は2Dだけど、フルポリゴンですから、グラフィック機能は目一杯使っています。「チューチュー」たちの1匹1匹が動き廻る状況で、処理落ちしないように、白鳥のように水面下で必死にプログラムが動いていますからね。かなり技術の粋を集めた2Dゲームです（笑）。その開発の中でネッ

チューチューロケット！™

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO　PSとSSとN64しか持ってない。ネットゲームよりも「DQⅦ」の方が楽しみ。（17歳・高校生・男性）

トワークについて色々なことがわかり、とても勉強になりました。『チューチュー』というある意味実験的なタイトルを作ってソニックチームは確実にスキルアップしましたね。

――開発期間やスタッフの数はどのくらいですか。

中：今のゲーム業界全体に言えることですけど、開発時間が長かったり、そのために人をかけすぎてて、ものすごく莫大な開発費がかかっているのにゲームは売れないということが多いですよね。『チューチュー』では開発費を抑えた上で実験的なことに挑戦すると決めていました。開発期間は4ヶ月。大雑把に言って、最初の1ヶ月半でゲームの基礎の部分を作ってしまい、残りはネットワークの整備や細かいバランスの調整に使った時間です。開発スタッフは10人くらいですね。『ソニックアドベンチャー』が終わったあたりから、スタッフ全員が短くて面白いゲームが作りたいという意識が徐々に高まりはじめていたんですよ。そのときに『チューチュー』のアイデアを出しまして、じゃあ作ってみようかとなったんです。全員のゲームに対する認識がひとつになったんで、すごく作りやすかったですよ。ここをこうしたら面白くなるんじゃないか？　といった瞬間的な閃きがそのままゲームに活かされるんです。例えば、パズルモードです。最初は4人対戦でネットワークとしか考えていなかったんですけど、パズルという事で矢印パネルの置き方を考え始めると、結構奥が深かった。しかも、スタッフが問題を作っていると、その過程もすごく面白いんですよ。「この問題どう？」「難しいでしょ？」というような（笑）。だったら、ユーザーが自分でパズルを作れるようにエディットモードもつけてしまえ、となったんです。さらにインターネットを通して、自分のパズルの問題をアップロードしたり、他人の問題をダウンロードできれば楽しいだろうなぁと、ネットを通したやり取りもできるようにしました。担当者は困ってましたけどね。でも、もうその時、誰もが思っていたので「じゃ、やるか」と（笑）。こうして、話していてもやっぱり入れて良かったな、と思いますね。

セガ・エンタープライゼス　第8ソフト研究開発部（ソニックチーム）部長　中裕司氏

――最初にそういったエディターを用意しておけば、ユーザーが自分でゲームの世界を膨らませますね。

中：それがネットの面白さですよね。

――以前からネットゲームを作りたいと思われてましたか？

中：そうですね。僕らはドリームキャスト開発時にモデムはどうしても付けてくれって言っていたんです。本当は最初にネットワーク対応のゲームを作りたかったんですよ。ただ、ソニックチームはソニックの新作を作る使命がありま

4人対戦は文句なしに面白い。

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO　PCもDCもないけどネットには興味がある。DCはまだ欲しくなるようなネット対応ゲームがないけど、『フレームグライド』や『バーチャロン』などが増えると結構いいかも。（21歳・学生・男性）

した。そこで『ソニックアドベンチャー』にもネットワークの面白さを盛り込めないかと考えて、ブラウザを通してですが、ダウンロード、アップロードを使った楽しみを入れました。それによって、ゲームの一部が変化したり、ネット上で自分の成績が分かったり、ユーザー同士のコミュニケーションができるようになった。すごく初歩的なところから始めましたが、コンシューマ初の試みだったと思います。

その後、ユーザーとユーザーを直接つなげることはできないかと研究を始めて、『チューチュー』に至るわけです。他にもパズルゲームなんてのも考えていたんですが、スタンドアローンではドタバタ感、ネットプレイでは矢印パネルを置いたときのジレンマが非常にマッチすると思いますね。作り始めたときは、インターネットを通してゲームをするってどれくらい遅いんだろう、と心配でしたが、リアルタイムで動くゲームでもゲームとして成立したので僕ら自身も驚きました。

――『ウルティマオンライン』などの海外のネットワークゲームを遊んでいると、遅延を見越したシステムになっています。『チューチュー』もそうしたネットワークの本質を掴んでいると思うのですが。

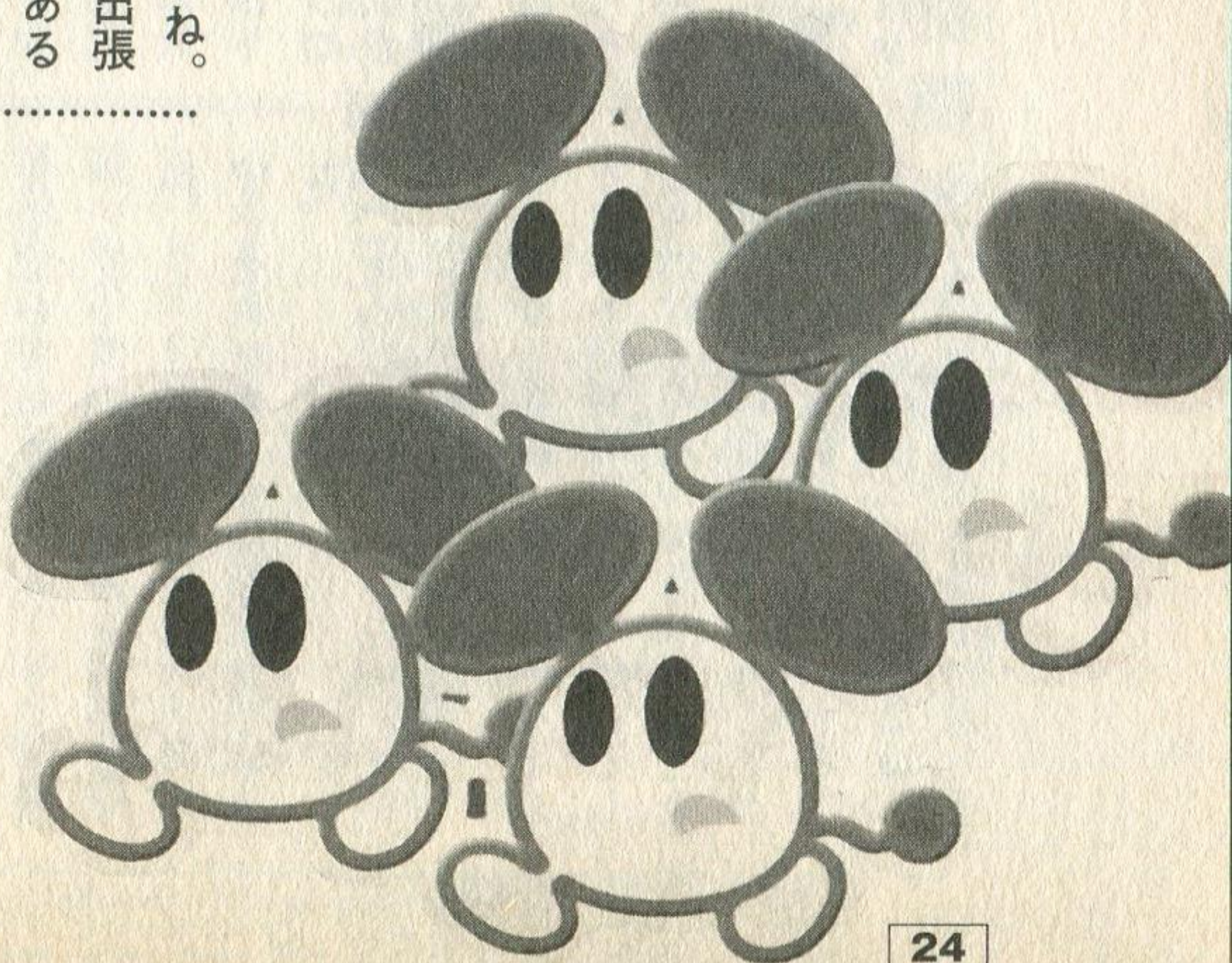
中：ネットワークのことを考えてゲームを作っているところは、日本ではまだ少ないですね。僕らもかなり手探りでした。『チューチュー』では遅いこともジレンマにつながり、先読みをしなくてはいけない戦略性につながります。ただ、そうは言っても遅すぎてはいけませんから、セガのプロバイダー同士だと、コンマ3秒、4秒くらいでボタンを押したらパネルが出てくるようにしています。他社のプロバイダーでも当然遊べますが、インターネットはどこの回線を通ってくるかわかりませんから、ときどき5秒くらい待つ場合もある。こればっかりは日本のインターネット環境の問題なので、チェックしきれない部分もあるんです。できるだけセガのプロバイダーを通して接続してもらえたら嬉しいです。

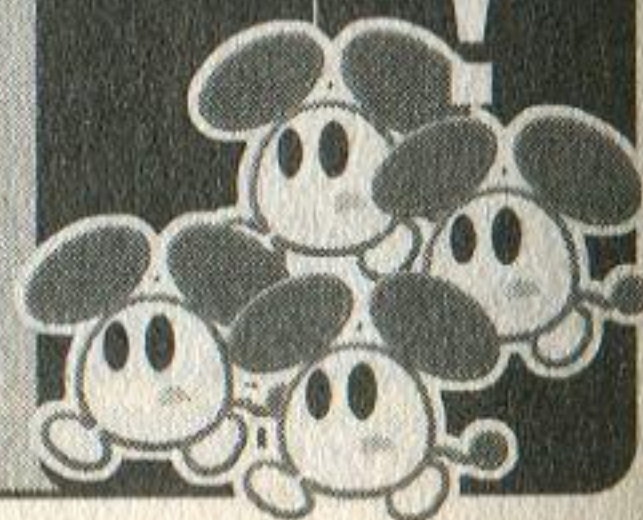
――専用サーバーを使った『セガラリー2』と異なり、一般のインターネットを使って遊ぶというのは、最初から決まっていたんですか？

中：そうです。間口を広げるということで最初から決定していました。電話代やインターネット代の問題だったり、できれば全世界で遊べるようにしたいですからね。余談ですが、今年の9月末に出張でソニックチーム・USAがあるサンフランシスコに行ってきたんですよ。その時『チューチュー』を持っていって、サンフランシスコ対日本で遊びました。太平洋を越えても、国内で遊んでいるのとほとんど変わりませんでしたよ。このまま世界に広げていきたいなあと思っています。

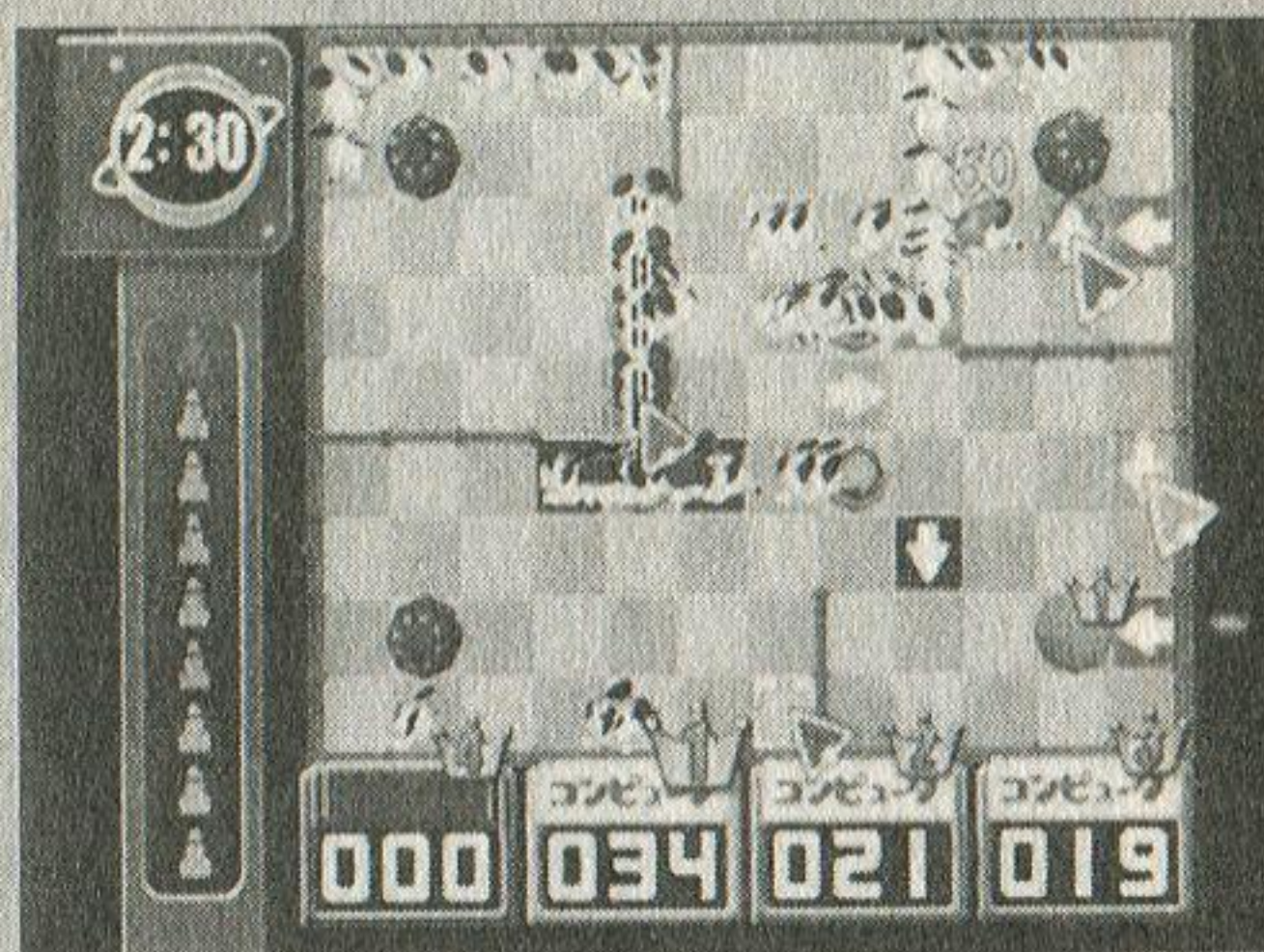
## ネットゲーム観を打破する シンプルで安価な作品を

――ゲームシステムに話を移しますが、上下左右の矢印パネルをコントローラーのボタンに割り振られたのは、とても優れたインターフェイスだと思いますが、このアイデアはいつ頃出されたのですか。

中：最初はソニックチームの今までの作品と同じようにひとつのボタンのみ使い、押すたびに矢印の方向が変わっていくのがいいかな、と考えていたんです。ですが、ドタバタ感やジレンマを考えると、一度置いた矢印パネルを置き換えられるようだと面白くない。『チューチュー』では置いたものは置いたとして、潔く次に行け、

## チューチューロケット！

メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥2,800／発売日：'99年11月11日

「ドタバタアクションパズル」と銘打たれたソニックチーム最新作『チューチューロケット！』。最大4人同時プレイが可能で、フィールド上を走るネズミを上手く自分のロケットに誘導するのが目的。シンプルなシステムは誰にでも分かりやすく、相手を邪魔できるなどの戦略性もあり、パーティーゲームとして十二分に楽しめる。

本作品の最大のウリは何と言ってもネット対戦。実際にネットに接続してみると、驚くほど早くサーバーにつながる。接続中の画面にネットワークモードでの注意事項などが表示され、ネット初心者でも理解しやすい親切設計である。ネット対戦はパネルを置く際にラグが生じ、ワンテンポ遅れるような感覚になり、先読みが重要となってくる。スタンドアローン状態とは違った面白さがあると言えるだろう。

エディットモードで自分だけのパズルを作り、ネットを通じて色々な人々とやり取りする事も可能。ネットゲームならではの広がりを感じさせる「山椒は小粒でもピリリと辛い」作品である。（編集部）

プレイして初めて分かる面白さが『チューチュー』には、ある。

と（笑）。ミスをしたら、また3つめのパネルを置いて消してから、また置き直す。それが戦略にもつながりますし、ほとんどの場合は自分のミスですから、そこから立ち直るのに焦りますよね。そこが、ドタバタ感を上手く出せた部分、「ああ〜っ！」と悲鳴が漏れるところですね。

――ネットワークというと、私たちが心配になってしまうのは、遊びたいときにすぐにネットにつなげられないのではないか、ということです。『チューチュー』ではどのような接続方法を採っているのですか。

中：『チューチュー』ではサーバーに入り、対戦スタートを選択すると、サーバーとの接続が切れるようにしました。ゲームの処理は各ドリームキャスト内で行われるようにしたんです。その対戦中にサーバーに空いた席に新規ユーザーが入ってこれるようにして、多くのユーザーが遊べる環境にしました。数千組は同時に遊べます。サーバーというと重いシステムを積み高価なイメージがありますが、それを軽くて安価なものでも、十分ゲームができるんだと証明したかったんです。といっても、実際にソフトが発売され、ユーザーの皆さんが遊ばれているのを見ないことには、実験が成功かどうかわからないんですけどね。

――お話を聞いていると『チューチュー』にはかなり色々なアイデアを積み込まれたようですね。

中：実は、基本的なシステムを作ったのは1、2週間ぐらいなんですが（笑）。シンプルに作ったおかげで、完成が近づくにつれどんどん面白くなったのが、開発中にはっきりとわかりました。僕がセガに入社した15年前の頃と制作の雰囲気が近かったですよ。それに、ここまで当初のコンセプト通りにゲームが作れたというのは、なかなかないことです。おかげで『チューチュー』は作品としてかなり面白いものになったと思いますね。

――ぜひ多くの人々に遊んでもらいたいですね。本日はありがとうございました。

（聞き手・構成／柿崎俊道・編集部）

**柿崎俊道**：否応なくフリーの道をひた走る、アニメ・ゲームライター。11月は今回のソニックチームの中さんや、他誌でもいろいろなメーカーに取材に行けたので、充実した1カ月でした。そのかわり、締め切りが重なって……（泣）。

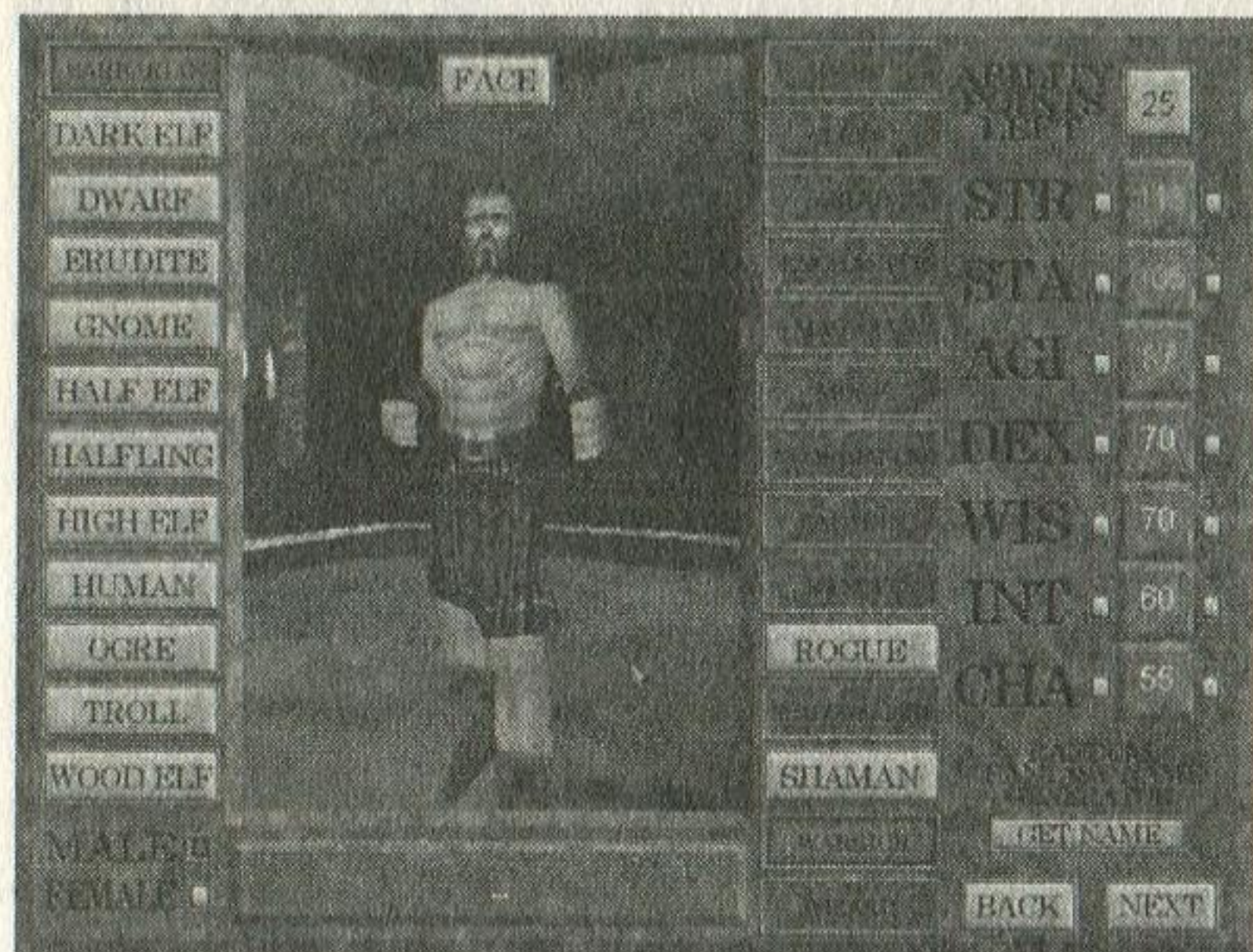
# EVERQUEST

## パッケージの作家性にはない幾千ものドラマ

**多くのネットRPGが『ディアブロ』『UO』の亜流に留まる中で、全く新しい作品が奇跡のように現れた。スタンドアローンのRPGにはない、その奥深さ、魅力とは何か？**

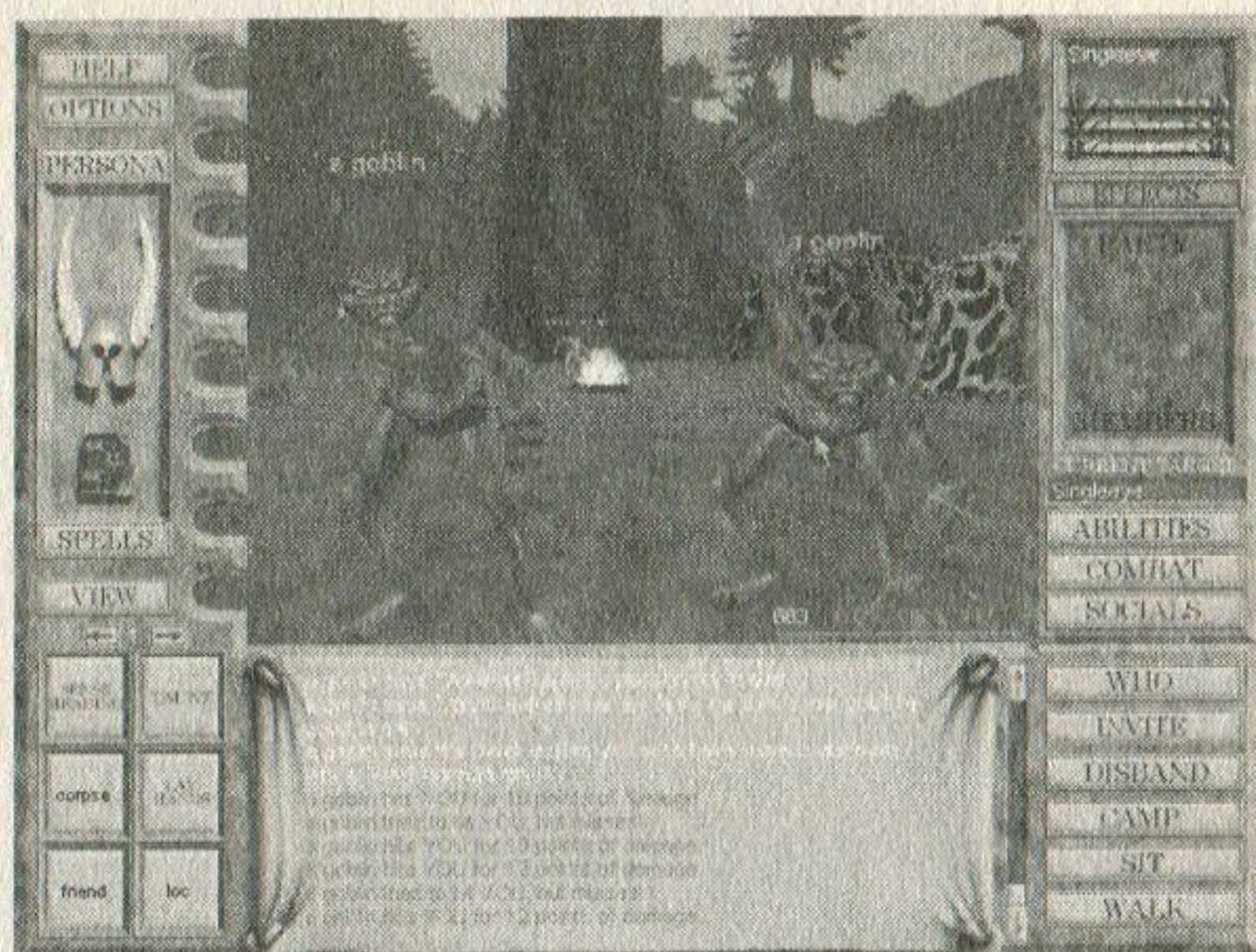
Text by 重田秀一
プレイ時間：8ヶ月

### 『ディアブロ』『UO』の流れを継承しさらに発展

私は今、孤島で一人修行をしている。暗い闇が終わり朝日が昇る。幾匹かのモンスターを倒していると、ざーっと雨が降り出した。やがて霧がかかり周囲の見通しが悪くなってきた。ここはひとまず休憩しよう。安全な場所に座り込んで、雨が止むのを待つ。しばらく友人と旅の会話を飛ばしていると、やがて雨は止み、雲間から日が射し込んできた。その後ざくざくと敵を狩り、いくつかのアイテムを得ることができた。日は海面に沈み、また漆黒の夜が来た。小さな私の一日である。

これまで国内でもいくつかのタイトルが出始め、広がりを見せている現在のネットワークRPGの先駆けに『ディアブロ』があった。世界規模で大ヒット、日本国内でも1万枚でヒットのPCゲームの中において10万枚をセールスしたこのゲームによって一般的にネットワークゲームが広がったのである。戦いの一場面の中、互いに強くなり強大なボスを倒す英雄譚は、コンシューマにはなかったユーザー同士のコミュニケーションプレイスタイルの、会話できる、意識が通じる、人とのつながりの楽しさを感じさせてくれた。閉鎖的ダンジョンにワンプレイ4人ずつの『ディアブロ』をさらに推し進め、ゲームの中に一社会を築き上げようとした偉大なる実験作が『ウルティマオンライン』であった。

世界的大ヒットとなったこのゲームは、広大な世界と何をしていいか戸惑うほどの自由度の中で、現実の社会にも似た生活というモノの営みを感じさせ、ゲームの中に初の社会的ルールと生活をリアルタイムに持ち込み、プレイヤー同士の行動による世界の変化を見せようとした。釣りをして一生を終えるもよし、裁縫のプロになるもよし、その世界がファンタジーだけに街の外にはモンスターもいるから戦闘もできる。PKもいる。城を建て主になることさえできた。何でもありな分、遊びの才能を高く要求されるゲームであった。そして、これら2つのゲームをさらに遊びやすく、表現豊かにしたRPGが『EVERQUEST』（以下『EQ』）なのである。

キャラクター作成画面。これはバーバリアンの男性。

## 今最も優れた形のネットワークRPG

『EQ』はネットワークを通じて（ネットワークゲームとしてはかなり通信状況が軽くデータ供給がスムーズにできている。ネットワークの構成に技術の高さが窺える）、世界中の人たちが仮想空間のなかに集い、暮らし、戦う3DRPGゲームである。12の種族（ヒューマン・エルフ・ドワーフ・ノーム・トロル・オーガ・ダークエルフなど）と14の職業（戦士・聖戦士・暗黒戦士・魔術師・盗賊・吟遊詩人など）から好みのキャラクターを作成し、信仰する神を選ぶことでゲーム世界の住人となり、種族と職業・信仰神の違いによりNPCや世間一般との感情的評判の影響を受け、暮らすこととなる。イビル属性を選べばそれはすなわち世界を敵にまわしながらのプレーになり、よりどころは同種族だけになってしまう過酷なスタートも待っている。

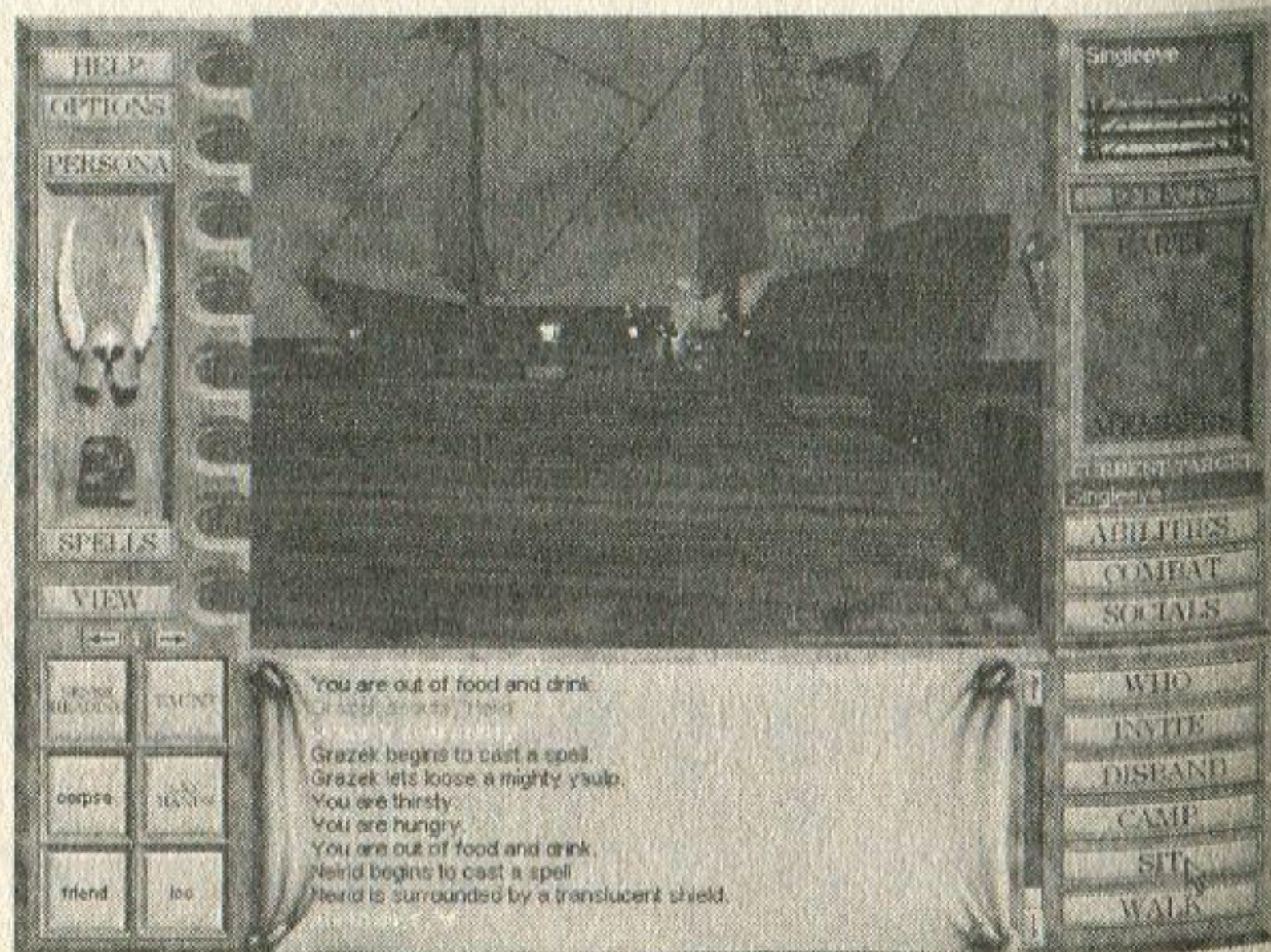
ゴブリンは低レベルのうちはなかなか手強い。

　また従来のキャラクターはPKこそあれ、その世界を構成するNPCは皆友好的なのが普通であったが、この『EQ』のNPCは個々のプレイヤーに対して好感度を持ち、プレイヤーの行動（戦闘やクエスト）によって上下するようになっている。NPCといっても姿が違うだけの形式的なモノではなく、世界的立場が課せられ、しっかりとした生き様が持たされているのである。

　ゲームシステムは、如何に楽しく遊ばせるかに主眼がおかれた、敵を倒して経験値を得、LvUPするオーソドックスなスタイルがとられており、自由すぎないわかりやすさが考えられている。その中でいろんな敵を一人で倒したり、パーティープレイしたり、サーバーによっては種族間戦争（エルフ族・ヒューマン族などの種族派閥同士のPK合戦など）ができるようになっている。加えて、産系スキルとして鍛冶・裁縫・料理・鋳造なども用意されており、プレイヤー間の売買やクエスト攻略などのコミュニケーションもてるようになっている。

　さらに『EQ』は世界が3Dで構成されていることから、山を越えるのも海を泳ぐも立体的なフィールドの中で、実際に旅するような感覚をうける。雨が降れば見通しは悪くなるし、狭い通路に大型種族がいると幅が狭くて通れなくなったり、高い崖から足を滑らせると即死することさえある。表現豊かになった、現実的視点から見える大きさや距離感によって重量感や場の空気が感じられ、世界を肌で感じるようである。

　『EQ』の中で起こる出来事や出会いは、この世界の持つ大きな歴史設定の中で、パッケージソフトが語る作家性にはない、ユーザー同士のコミュニケーションから生まれる幾千ものドラマ、私たちが街の中でふと出会うように、そこには無限の物語が存在するのである。今もっとも優れた形のネットワークRPGなのである。

　私はクエストをこなすために、幾人かのNPCに話しかけた。いろいろな情報、世間話を聞く中で気になることを言うやつがいる。どうやら暗黒が迫っているらしい。そういえば邪神が2神降臨していたな。昨日は何十人かでドラゴン討伐していたと聞くし、世界は大きく流れているんだな。明日、勇者に会いに行ってみよう。

船に乗って海原を渡る。水平線の彼方には何があるのか。

重田秀一（しげた・しゅういち）：現在ある大手ゲーム会社に勤める造形屋。仕事以外をほとんどゲームに費やしている。いろんなことを考えさせてくれるゲームにどっぷりとはまりたいと思う今日この頃。

EVERQUEST（RPG）
メーカー：SCEA／機種：Win95/98／価格：￥7,800（実勢価格・英語版のみ）／発売年度：'99年

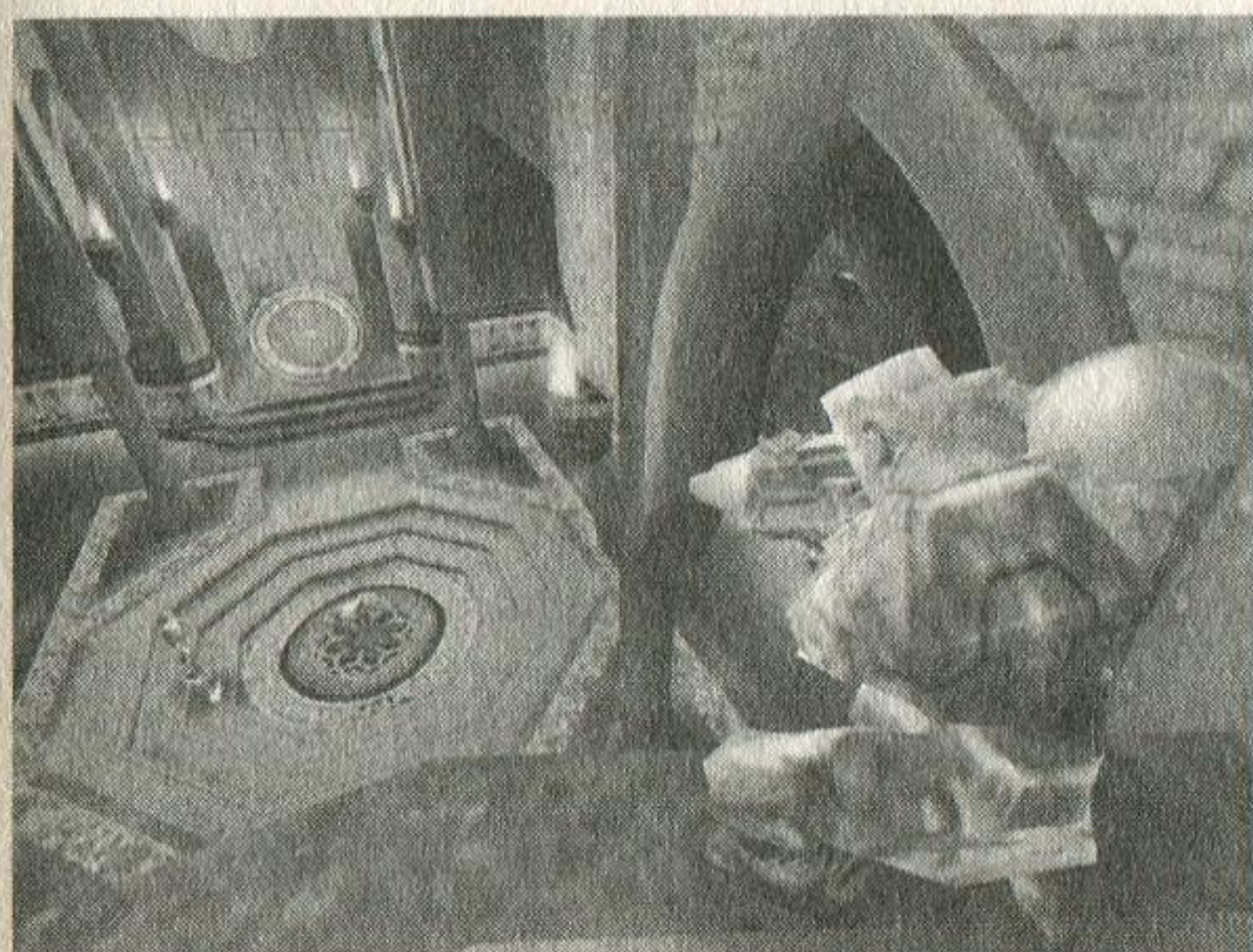
# 多様化する海外PCネットゲーム最前線ウオッチ

**洋ゲーのなかでも特に人気の高い『QUAKEⅢArena』『Age of EmpiresⅡ』『ウルティマ・オンライン』。これがPCネットゲームの王道だ!**

## めくるめくPCネットゲームの世界

海外ではネットゲームといえばインターネットに接続して遊ぶゲームという認識が一般的だ。特に米国では、安価な電話料金とPCの低価格化で、素晴らしいPCネットゲームが続々と発売されている。この頁では、その中での代表的なソフトを簡単に紹介していくことにしよう。

まずは12月に発売予定の3DSTGの王様『QUAKEⅢArena』（P&A）に触れない訳にはいかないだろう。

デモ版がインターネットを通じて今年5月に発表されてから、すでに100万人以上の人がダウンロードして遊んでいると言われるお化けソフトだ。3D空間に落ちている銃器や弾丸を拾いながら、敵を発見して攻撃する。ただそれだけの内容だが、通路の構造を利用して待ち伏せたり、敵に追われながら確実に弾を回避しつつ、敵を倒す戦法など、ゲーム内で勝利するためには無限とも言える戦術があり、ゲーム展開に奥深さがある。

『QUAKEⅢArena』。発売は12月上旬、￥6,800を予定。

さらに今回の『QⅢA』では、シングルプレイと呼ばれる1人プレイ専用のシナリオモードがカットされ、ネット対戦に目的が絞られている（1人用プレイもコンピュータ相手の対戦で残ってはいる）。まさに「ネットで遊んでくれ!」といわんばかりの仕様だ。

プレイヤーは自分のPCからインターネット上のゲームサーバーにアクセスする。ゲームサーバーの場所はソフトが自動的に探してくれるので、プレイヤーは通信環境などを見て、遊びたいサーバーを選ぶだけでいい。アクセスした瞬間から、自分以外の動くもの全てを倒すことが目的の、戦闘空間が目の前に広がるのだ。

特に『QⅢA』では、踏むと空高くジャンプするタイルや、すり鉢状のマップ構成など、これまで以上に立体的な戦闘空間が構築され、前後左右上下に広がる3Dの醍醐味を存分に味わえる。「3DSTGはもう飽きた」という人も目から鱗が落ちるのではないだろうか。

2Dリアルタイム戦略SLGの名作『Age of EmpiresⅡ日本語版（以下、AoEⅡ）

『QUAKEⅢArena』テストバージョンダウンロードサイト。
http://www.panda.co.jp/games/quake3arena/index.html

（マイクロソフト）も忘れてはならない。

プレイヤーは、それぞれ特徴を持った13種類の民族から一つを選択（もちろん日本も選べるぞ）し、人口を増やし建造物を建てて文明を発展させながら、他の民族を攻撃して全滅させるという内容だ。今回は文明を中世に移し、バリスタや投石機などを用いた攻城戦も楽しめる。東西各々の文明の発達過程を視覚的に体感でき、この手のゲームの初心者にもわかりやすい。

ただ、インターネットでの対戦では、のんびりと文明の発達を眺めている余裕はない。前作ではゲーム開始直後、攻撃ユニットだけを大量生産して、周囲の文明を一気に崩壊に導く「序盤ラッシュ」と呼ばれる戦法も存在した。『ＡｏＥⅡ』ではシステム的にラッシュ対策も考えられてはいるようだが、自分がどの戦略を取るのか、時々刻々と変わる状況の中での判断が大きな意味を持つのは変わらない。また、日本人向けゲームサーバーも立ち上がるとのことで、言語の不安がなくプレイできるところも『ＡｏＥⅡ』のいいところだ。

『Age of Empires II 日本語版』。11月26日発売。価格はオープン価格。

## ルールとイベントが追加 広がるゲーム世界

最後に、米国で'97年に発売され、国内でも同年10月に日本語版が発売されたにもかかわらず、今もなお人気の衰えない、リアルタイム2DRPG『ウルティマオンライン』（以下、『ＵＯ』）（ＥＡスクウェア）に触れよう。

もともとRPGの戦闘と成長よりも、世界観に触れることを重要視してきたシリーズだけに、ゲームの中で経験値を稼ぐだけでなく、お金を稼いで家を建て、さらには商売までできる。その選択肢の幅の広さは、インターネット接続を前提としているにもかかわらず高い支持を獲得し、今なお全世界で13万人のプレイヤーを引きつけている（なんと風俗店を立ち上げたプレイヤーもいる！）。とはいえ、すでにお金を貯めて豪邸を建てたプレイヤーや、最高の能力を持った剣士、魔法使いも登場しており、ゲーム世界の成熟が進んできた。ただ本年10月に『ウルティマオンライン　ザ・セカンド　エイジ』が国内でリニューアル販売されたことに伴い、再活性化が期待されている。

『ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ』を新規に始めるならフルパッケージ版（￥5,800）がオススメだ。

また『ＵＯ』は一定期間毎に行われるバージョンアップで、ルールとイベントが少しずつ変更され、これが常に高い関心事となっている。最近では「Ａｂｙｓｓ」と呼ばれる、派手に戦闘することだけを目的としたゲームサーバーなども立ち上がるなど、新しい遊びの提案が現在も続いている。目が離せない状態だ。

ＰＣゲームはコンシューマと異なり、ハードウェアの進歩が日進月歩で進むため、標準環境が1年ごとに変化する。ゲームによっては通信環境をはじめ、自分のハード環境がゲームプレイの有利不利を生み出すこともあり、勝ち続けるためには最新環境の整備が求められるものもある。ユーザーにとっては嬉しい悲鳴ともいえるが、一方で最新PCの低価格化が進んでおり、間口が年々広がっていることも事実。ぜひ一度トライしてみて欲しい。なにしろ一度PCネットゲームが持つ魔力を知ってしまうと、そう簡単に抜け出せないのは間違いないのだから。

**新清士（しん・きよし）**：慶応大学環境学部卒。やっと長年未読だった『指輪物語』を完読。ファンタジーの原典に心潤される思いです。次は、こっちも未読だった『ゲド戦記』かな。

# ノーガード殴り合い対談

## ゲーム批評ライター激論バトル

# 「なぜ、気づかない」

**ネットゲーム擁護派とネットゲーム否定派が、ホンネ剥き出しでガチンコ対決！ 田原総一朗も裸足で逃げ出す激論バトルの果てに、人は何を見出すのか？**

NO MERCY!

ナガオカキョーイチ（以下ナガ）：僕はネットゲームにぜんぜん興味がないんですよね。つまんないよ。
片山隆（以下片山）：ずいぶんなご挨拶だな。きっとゲームが悪かったんだよ。今までに何を遊んだの？
ナガ：最初に遊んだのは『ディアブロ』。初めてのネットプレイでいきなりオランダ人に後ろから弓矢で撃たれて殺された。ああいった剥き出しの感情がネットの本質だと思った。
片山：でも対戦格闘とかゲーム好きなんでしょ？
ナガ：好き。
片山：剥き出しの感情は？
ナガ：剥き出してるね。
片山：最悪だな。自己矛盾してる（笑）。
ナガ：ネットはフォローがないですよ。だって相手が目の前にいないし、知らない人だし。
片山：ゲーセンの相手も知らない人なのでは？
ナガ：そう知らない人。でも、前にいるってことが大事ですね。
片山：ネットゲームだと画面の裏側にアメリカ人がいるような感じがしない？ そこが魅力なんだよ。
ナガ：でも会話がチャットでしょ。文字より言葉でしゃべるほうが楽しい。それにネットゲームは、人に気をつかったりするのがすごく面倒くさいんですよ。
片山：気を使うとは？
ナガ：麻雀で、相手にあがられたのに「おめでとう」って言うとか。本当は「何テメー、オレからあがってんのよ」とか言いたいはずなのに。本当の会話だったら、冗談混じりに言えるんだけど、チャットだと伝わりにくいじゃないですか。あと、勝手に回線を切れないし、好きなときに止めれない。
片山：でも君は、ネットゲームはやらないけど、インターネットはどうなの？
ナガ：インターネットはやります。
片山：よくわからんなぁ。やっぱり矛盾してるよ。ちなみに、家に帰ってまず最初にすることは？
ナガ：パソコン付けます。
片山：完全なネット依存症じゃん（笑）。
ナガ：必要だから、やるんですよ。
片山：じゃあ今のネットコミュニケーションは文章中心だけど、これが映像とか音声中心になればいいの？
ナガ：そんなことは僕にはわかりませんよ。
片山：「君の発言は論理的でもなければ確定的でもない」（©レンズマン）
ナガ：つまり僕が言いたいのは、本人のそばで一緒に遊ぶことにはかなわないってことです。
片山：どっちが面白いかという比較論じゃないでしょ。どっちも面白いんだから。
ナガ：いや僕は面白くないです。そして片山さんはゲーセンが嫌いなんでしょ？
片山：大型筐体とかは好き。
ナガ：大型筐体はネットワークともあまり関係がないですよ。
片山：いや、見てる人と見られている人の間で見えないコミュニケーションがある！ じゃあ、離れたゲーセン同士がつながっていたとしたら？
ナガ：それはパソコンのネットゲーといっしょですね。面白くない。あと片山さんは格闘ゲーム、嫌いなんですよね。
片山：だって生産的じゃないよ。勝つか負けるかだけでしょ。
ナガ：ネットゲームも『QUAKE』とか対戦ものは多いですよ。勝つか負けるかです。それを言うなら全てのゲームは非生産的ですよ。
片山：勝ち負けのレベルでお互いが納得していればいいんだけど、時々それで喧嘩になるじゃない。ばかばかしいなぁと思うんだけど。僕だったら、たとえ上手くても「初心者なんだけど」っていって、ある程度手加減して、最初は花を持たして、その人をゲームフィールドに引き込む方がいいなぁ。それでその人がゲームを好きになってくれれば、市場が増えるでしょ。
ナガ：もちろんそうでしょうね。でもそれは、対戦ゲームにおける環境が嫌いなだけだと思うんですが。対戦ゲーム自体は面白くないですか？
片山：そりゃ一定のルールの中での駆け引きの面白さは当然ある。でもユーザーがゲームの面白さを貶めている。
ナガ：ユーザーが育ちきってないと言いたいんですね。確かにそういう面はあります。でも、じゃあネットはどうなのよって逆に聞きたいですよ。ネットのユーザーはそんなに育っているのかということです。僕が初めて『チューチューロケット！』のネット対戦をしたら、3人でチーム組まれて、なすすべなくボコボコにされた。
片山：いや、問題はそうではなくて。僕も友達同士とか、気の合う同士なら格闘ゲーム遊ぶの好きだよ。でも、君はとりあえずネットゲーム全般が嫌いなんでしょ？
ナガ：問題は同じですよ。僕もネットゲームの中には面白いものもあるだろうとは思います。『QUAKE』は遊んでみたい。でもネットに参加する事が難しいし、イヤなんです。
片山：ネットに参加するのが難しいって、どういうこと？
ナガ：だってPCは高いし、勉強しなくちゃいけないことも多いでしょ。
片山：でもネットはやるんでしょ？ だったらクリアされてるよ。
ナガ：インターネットで情報検索や、ホームページを見て回るのは、クリックだけですよ。ただ押すだけ。でもゲームは、始めるのにダウンロードとかパッチとか分かんないこと多いですよ。
片山：うーんどうだろう。でも今は大人のホビーなんだから。カメラで

**ネットゲーム否定派・ナガオカキョーイチ**：'73年生まれのゲーセン大好きっ子。久々に呼ばれて登場してみりゃネットゲーについて語れだって？ ネットゲーだけは触るなっていうのがナガオカ家の家訓だっつーの。でも『QUAKEⅢArena』とか『Unreal Tournament』はちょっとやりたいね。酔わなきゃだけどね。

も登山でも、釣りでもそうだけど、ちゃんと遊ぼう、楽しもうと思ったら、そりゃ難しい。その先に面白さが見えてくるわけで。
ナガ：やっぱり敷居は高いんじゃないですか。
片山：最近は下がった。
ナガ：たとえばアーケードは100円と3分間で面白さがわかるようになってます。コンシューマゲームはハードがあってCDをいれるだけで動く。でもPCネットゲームは、敷居の高さがどうしても気になって仕方ないです。
片山：じゃあ君は道具一式を揃えたら軽く10万円くらいかかって、朝早くから中央線の電車に乗って、重い荷物を背負って危険な目に遭いながら、えっちらおっちら山登りをする奴はバカだと言いたいんだね。
ナガ：そうじゃないですよ。さっきも言いましたがネットゲーの中には面白いものもあるでしょう。登山だってボクはイヤですが、ハイキングぐらいだったら楽しいし、面白さは分かると思います。DCだと敷居が低くて遊びやすいし、『ぐるぐる温泉』とか楽しいと思う。でもPCネットゲーに入ろうとは思いませんね。片山さんはネットゲーのなにが面白いと思うのですか？
片山：きたね。そりゃコンシューマでは味わえない楽しさがあるからだよ。たとえば『エバークエスト』なんてコンシューマじゃ遊べないでしょ。
ナガ：今は遊べませんね。『エバークエスト』は何がおもしろいんでしょう？
片山：RPGとして良くできていて、しかも便利。家に居ながらにして他人と一緒に遊べる。中には海外のプレイヤーもいるし、ゲーム友達もできる。
ナガ：なるほど。
片山：それに今のコンシューマゲームは5800円で50時間とかいう決まった枠があるでしょ。でもネットゲームにはそれがない。常に新しい発見があったり、ゲームに広がりがある。
ナガ：聞いてたらそれなりにおもしろそうだと思いますが、でも僕はやっぱりやる気にはならないなぁ。常に新鮮な気持ちとか、ゲームの広がりとかは他のゲームでも味わえると思うし。対戦の駆け引きなんかそうですよ。
片山：もちろん決まったルールの中での奥深さはある。でも、言いたいのはそうじゃなくて、ルールや世界そのものが増えていったりするってことだよ。ネットに繋ぐっていうだけで世界が広がるでしょ。ネットサーフィンもそうした世界の広がりが楽しいんだよ。
ナガ：そりゃそうでしょう。でもやっぱり、それを感じるまでの道のりが長いっていうか、とにかく面倒なんですよ。
片山：さっきコミュニケーションがイヤだっていう話が出たけど、それはコミュニケーションの本質を誤解してるんじゃないかなぁ。
ナガ：どういうことですか。
片山：コミュニケーションってのは、わからない者どうしが、お互いに分かり合おうとする時に生まれる相互交流が楽しいんであって、最初から分からないのは当然。それで思ったんだけど、コミュニケーションって基本的に面倒くさいのね。知らない人と話すって、それだけで楽しいけど、ストレスもたまるのよ。それがイヤなのでは？
ナガ：そうじゃないですよ。コミュニケーションが難しいのは当たり前なんですよ、ネットゲームはその上に新たに知識とか勉強しなければいけないわけで。さっきのゲームが広がるって話もそうだけど、そんなに広がっていったら、困っちゃうのね。普通の対戦ゲームでも、かってに要素がばんばんつけられたりしたらユーザーは怒りますよ。攻略のしようがない。
片山：格闘ゲームのように一つのルールでの駆け引きを楽しむゲームは、そうやって楽しめばいい。でもだからといってネットゲームの楽しさを否定するのは、PSを持ってるのにソニーが嫌いなセガユーザーみたいだ。
ナガ：ネットゲーの終わらないところが面白いんですか。ボクはそれを面白いとは思えない。
片山：じゃあ、どんどん繁殖牝馬が追加されていく『ダビスタ』はつまらない？
ナガ：それはめちゃめちゃ面白そうですね。
片山：矛盾だなぁ。
ナガ：とにかく僕はダメなんです。
片山：たぶんPCがもっと簡単になるに越したことはないんだよ。日本語のゲームが増えて、環境も揃うと良い。でも現実問題として、新しいものや面白いものが海外から来てるのもあるでしょ。
ナガ：それは感じています。
片山：……じゃあ、ネットゲームの面白さに、なぜ気づかない？ ©マトリックス）
ナガ：だから難しいからですよ。気づくのに努力がいるじゃないですか。ネットじゃなくても面白いゲームはたくさんありますし。逆に片山さんは、対戦ゲームの面白さになぜ気づかないのですか？
片山：ドライブゲームとかはやってるよ。ルールが分かりやすい。格ゲーは難しい。
ナガ：それと同じですよ。僕の場合は格ゲーのルールは分かりやすくて、ネットゲームは難しい。
片山：意固地だなぁ。
ナガ：そっちこそ。
片山：そんなにネットゲームが嫌いなのに、ネットはやってるんだよね。不思議だなぁ。
ナガ：僕のインターネットの位置づけは、友達との共通のコミュニケーションの道具でしかないです。そこで新たな人との出会いを求めたりしない。それはさっきも言ったようにコミュニケートが面倒だからですよ。
片山：そういった人もいるよ。
ナガ：でも片山さんはネットゲーで知らない人と一緒に遊んだりするのは楽しいんですよね。
片山：楽しいし、楽しい人もいるよ。でも、もっとネットゲームが普及すれば、見知った同士で遊ぶことも増えるんじゃないかなぁ。BBSでも全国レベルから始まって後で細分化されていったように。そういえば君、『フレームグライド』やってなかったっけ？
ナガ：今はもうやってない。つまらないから。だってDCでネット対戦できるというのが珍しいだけで、アーケードにはかなわない。知らない人とやるのも、相手が強くないと面白くない。ただ知らない人とやるのはつまらないですよ。でも女の子とは遊びたいね。お知り合いになりたい。
片山：なんじゃそりゃ。分かった。確か君はサッカー部だったんだよね。でも、サッカーが嫌いになった。つまり、もうその時点で団体競技はダメだってことなんだよ。ネットゲームも協力プレイとかやるとダメなんだよ。
ナガ：そうかも。サッカーだとパス一つとっても上手くできればいいですよ。でもその後、ボールを渡した相手にシュートとかハズされたりすれば、そこで「あーあ、つまんねーの」とか思っちゃうし、自分がハズせばすごく責任感を感じるし。
片山：つまり君は陸上とか水泳とか個人競技が向いてる。だからネットゲームよりもスタンドアローンや1対1の対戦ゲームが好きなんだ。そりゃサッカーがダメなんだったらネットゲーはもっとダメだね。納得しちゃったよ。
ナガ：じゃあ僕は一生ネットゲームは出来ないと？
片山：まぁそういうことだね。
ナガ：やっぱりネットゲームって、つまんないんですね。
片山：いやそうじゃないよ。面白いんだよ！
ナガ：どこが？
片山：そりゃあ……って、話が元に戻っちゃったよ。
ナガ：終わんないですね、これ。

（未完）

写真はイメージです。本文とは関係ありません。

**ネットゲーム擁護派・片山隆（かたやま・たかし）**：'71年生まれ。ゲーム＆パソコンライター。『ディアブロ』よりネットゲームにはまる。でも格闘ゲームはほとんどやってない。というか嫌い。強くなればなるほど対戦相手が減るというシステムに根本的な疑問を感じる28歳。

# 「横に人がいるという環境は、すごく大事だと思うんです」

**アーケードは、最もプレイヤー同士のコミュニケーション（繋がり）を持つことのできる場所だ。そこでのネットワークの意味を、新作『アウトトリガー』を通して制作者の片岡洋氏、片桐大智氏に伺った。**

『アウトトリガー』は、セガソフト2研『ファイティングバイパーズ』シリーズの開発チームがおくる、多人数対戦型3Dシューティングゲームだ。トリガー付きスティックでキャラクターを動かし、「アイボール」と呼ばれるトラックボールで照準を合わせ、トリガーを引いて撃ちあう。

3Dシューティングゲームは、PCで高い人気を誇るネットゲーム『DOOM』『QUAKE』シリーズなどが有名だが、日本では未だマニアのものであり、それほど開拓されたジャンルではない。もちろんアーケードに登場するのは『アウトトリガー』が初めてである。ネットゲームをアーケードに落とし込む。それには果たしてどんな意味があるのだろうか。制作者の意図は何か。

複数対戦は4人まで可能。2人対戦と４人対戦では面白さの質がまるで違う。

## アーケードに新しいジャンルを提案する

――『アウトトリガー』の立ち上げはどういった形で行われたのですか。『QUAKE』等のPCネットゲームに近い印象を受けましたが。

片岡洋氏（以下、片岡）：まず、これまでのアーケードにない新しいジャンルのゲームに手を出したかったんです。それで、何を作ろうかという話になったときに、片桐が『QUAKE』にハマっていたんですよ（笑）。

片桐大智氏（以下、片桐）：1日12時間以上やっていた時期もありましたね（笑）。で、非常に面白いと。この面白さをたくさんの人に伝えたいという気持ちがあったんです。それがきっかけですね。

片岡：環境的にも、低価格のNAOMI基板（※）の登場で整ってきたということもあります。モデル3では高くて、多人数対戦や新ジャンルには、なかなか挑戦できないですから。

――確かに『QUAKE』に代表される3Dシューティングはマイナーの枠を出ていませんね。

片岡：例えば、中学生や高校生の

※『アウトトリガー』基板は標準価格で一枚19万8000円とかなり押さえられている。（4枚だと79万2000円）

頃というのは、一番楽しくゲームを遊べる時期だと思うのですが、高性能のPCを購入して、ISDNを引いて環境を整えることはなかなかできないですよね。3Dシューティングを一部の人たちのものにしておくのではなく、そういった一般の人たちにも楽しんで欲しかったんです。でも、正直に言って『QUAKE』のようないいお手本があるんだから、なんとかなるだろうと思っていたんですけど、これが全然なんともならない(笑)。

——どの辺が難しかったのでしょう。

片桐：どっしり腰を据えてプレイするPCとアーケードでは全く作りが違ったんです。アーケードゲームは1コイン3分間で遊ばせるものですから、その短い間に、追いついたり逆転したりという充実感を持たせなければいけません。そのためには、マップの広さ、道の幅、移動速度、弾の速度等々の調整が非常に大変だったんです。作っては直し、作っては直しということを永遠にやっていましたね。マップなんかは、テクスチャーも張りおえて全てができているステージもボツになったり。

片岡：あんなにボツをだしたのは初めてでした(笑)。

片桐：3Dシューティングはマップの面白さがゲーム性に影響を与えますので。キャラ対キャラという対戦でなく、マップを含めた対戦なんですね。おかげで、反射神経だけでない、頭のいいヤツが勝てるような良いマップができたと思います。特に「オールドキャッスル」は自信作ですね。

セガ第2ソフト研究開発部『アウトトリガー』
ゲームデザイナー 片桐大智氏

片岡：『ファイティングバイパーズ2』が終わってからずっと作っていたんですが、全開発期間の3分の2がそういった試行錯誤を繰り返していました。

——なるほど、どれもアーケードで初めての3Dシューティングならではの苦労ですね。

片岡：走って狙って撃つ。そういったこのジャンルの面白さを知ってもらうために、最初はまずベーシックにいこうと。キャラクターも変に自転車に乗ったりするようなのはやめて(笑)、普通のでいこうと思ったんです。でも、他にも答えはあると思うんですよ。もっと本音を言うと、このジャンルのゲームがいっぱいでてきて欲しいんです。『バーチャロン』のような特殊な例もありますが、『バーチャファイター』があって『鉄拳』があって…という状態のほうが絶対に盛り上がります。だからカプコンさんの『スポーン』の話を聞いたときは本当に嬉しかったですね。俺達だけじゃないんだ!って(笑)。

## アーケードゲームはネットゲームで生き残る

——お二人のネットゲーム観をお聞かせ下さい。

片岡：そうですね、最近私たちの間でちょっと話していたことに、アーケードゲームはこれからネットゲームで生き残るのではないか、という考えがあります。例えば、ソニックチームの新作『チューチューロケット!』というゲームがあるじゃないですか。

——あれは面白いですね。

片岡：『ウルティマオンライン』や『QUAKE』みたいに大規模なものもありますけど、ちょっろっと遊べる『チューチューロケッ

セガ第2ソフト研究開発部『アウトトリガー』
ディレクター 片岡洋氏



秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか?
NO
これからPCでネットを始めるつもり。メーカーのホームページとかいろいろ覗いてみたい。ゲームも関心はあります。(20歳・会社員・男性)

ト！』のような、5〜10分ぐらい短い時間で少し遊んでチャットしてっていうお手軽さが、ネットゲームには非常に大事なのではないでしょうか。そういうノリっていうのは、割と昔懐かしいアーケードゲームに近いんですよ。そこで、さっきの3分で遊ばせるゲーム性の話ではないですが、じゃあ、私たち業務用を作ってきた人間の出番かなと（笑）。今まで培ってきたノウハウを生かして、一固定画面で遊ばせるゲームとか、ちょっと作ってみたいねって話を片桐としたりしてますね。でも、じゃあアーケードはだめなのか、DCなりネットゲームに場を移すのかと言えば、全然そんなつもりはないんですよ。正直、アーケードにおいてビデオゲーム全体が縮小傾向にあるのは、もう否定できないとは思いますが、横なり、声が届く距離に人がいて、コミュニケーションがとれるということは、凄く大事なことだと思うんです。

後送視点だけでなくリアルビューも選択可能だ。

——確かに横に人がいるということは、PCネットゲームにはないアーケードの魅力ですね。複数対戦の時、声を出して協力してトップを倒しにいったり（笑）。

片岡：盛り上がりますよね（笑）。『アウトトリガー』は、みんなに遊んでもらえるものになったという自信はありますが、はたしてどれくらいの人に遊んでもらえるのか、期待と不安でいっぱいです。

片桐：暖かい気持ちで見守る限りです（笑）。盛り上がって頂ければ、反響に応じてバージョンアップなどアクションをとることもできると思います。

——稼働が楽しみですね。本日はありがとうございました。

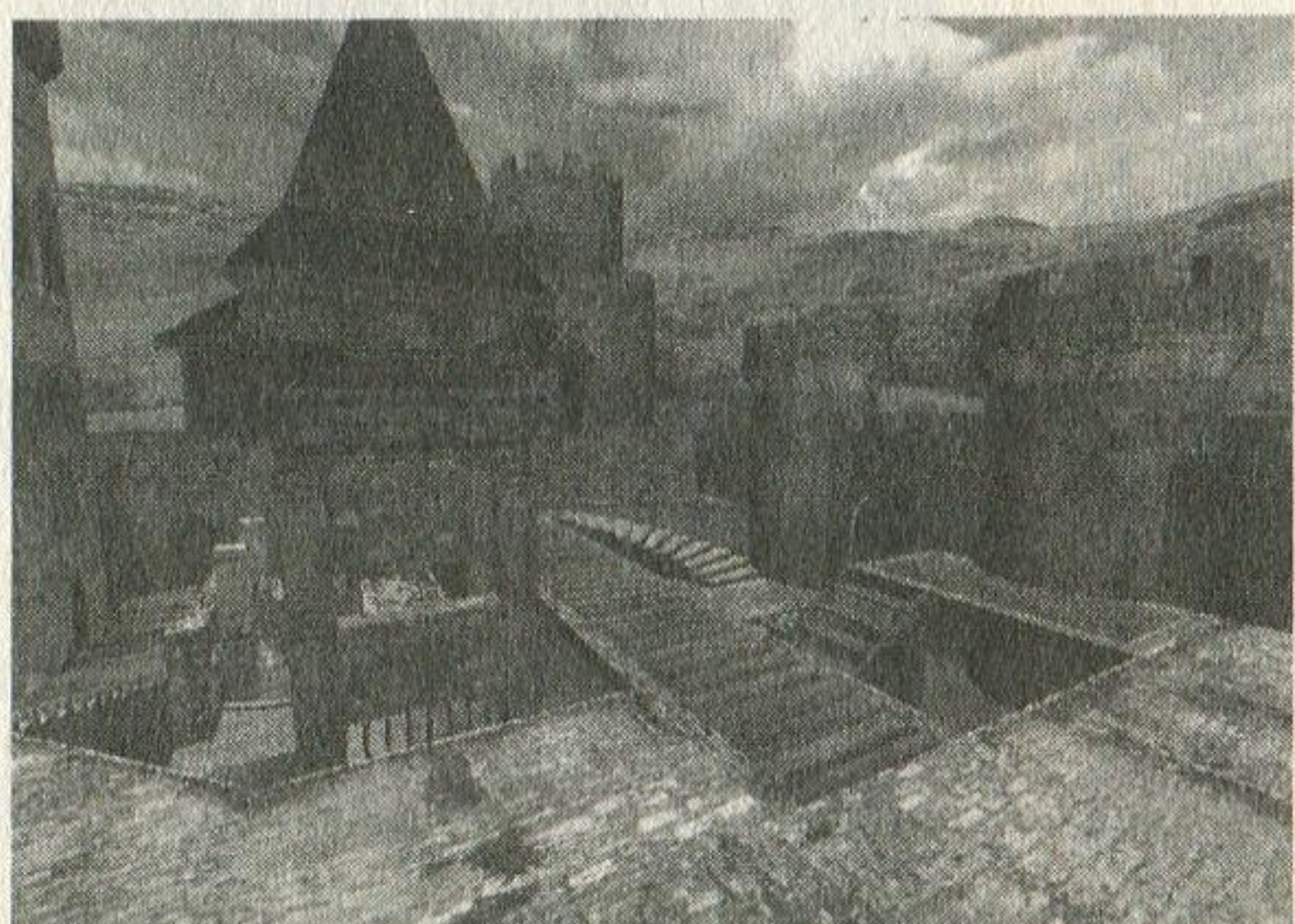
（聞き手：新清士／構成：編集部）

## 新作紹介 『アウトトリガー』とは？

アーケードゲームに新機軸をもたらすゲーム、『アウトトリガー』。鍵は、アーケードでの「新しいネットワーク対戦」の形だ。

スティックとトラックボールという見慣れぬインターフェイスに、最初は少々戸惑うかも知れない。しかし、すぐに移動と視点変更が別れていることが直感的な操作を可能にしていることに気がつくだろう。

ルールはとても単純だ。マップに存在する自分以外のキャラクターは全員敵。敵を倒すか、敵を倒したとき出現するメダルを奪うことでポイントを得ることができ、その総合点で勝利者が決まるという仕組みだ。ルールは単純でも、3Dフィールドは奥深い戦術を提供してくれる。基本はうまく背後に回り、敵を倒した後、メダルを獲得する。しかし、裏をかいて、メダルを取ろうとする所を狙い撃つなど、トップになるためには、様々な攻撃方法を駆使した駆け引きが必要になる。

実際に、横でプレイしている人に呼びかけて、トップに対して、残り下位者で共同してあたるなど、新しいコミュニケーションが、瞬時に生み出されることだろう。ネットワークを生かした「熱く」なれるアーケードゲームの出現である。

開発陣、自信のマップ「オールドキャッスル」。社内では公式ステージと呼んでいるそうだ。

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？
YES 毎日PCで『スタークラフト』ばっかりやってる。ネットゲームをしたことのない人に一言？ とにかく遊べ！（19歳・学生・男性）

# ネットゲーム買ってはいけない

●お金がかかる。
●つながらない。
●重い。
●支払いはすべてペソで行わなければならない。
●プレイ中に回線が切れると罰金を取られる。
●課金がなぜか月々倍額になっていく。
●対戦相手がすべてメーカーの人間だった。
●ネットを介してウィルスがやって来る。
●恋愛チャットゲームのはずが男しか遊んでなかった。
●恋愛チャットゲームのはずが女性は全員サクラだった。
●毎日パッチをダウンロードしなければならない（しかも平均2時間かかる）。
●個人のデータがすべて流失してしまう（小学校の身体測定の時にズボンといっしょにパンツまで下されてしまったとかまで事細かに）。
●悪質なネットストーカーにつきまとわれる。
●「あの人って××××らしいのよ。気を付けて」と近所で悪い噂が立つ。
●沖ノ鳥島でのみ限定発売。
●プレイしてるとノック知事にセクハラされる。
●プレイしてると工藤がFA宣言して他球団に移ってしまう。
●東京都足立区内でのみプレイが可能。
●長時間プレイしてると高橋名人が出てきて強制終了。
●テレホーダイタイム中はプレイ不可能。
●桜庭あつ子の売名行為に利用される。
●とにかくお金がかかる。
●とにかくつながらない。
●とにかく重い。
●スワヒリ語でのみプレイ可能。
●BGMは虎舞竜の「ロード」が永久リピート。
●プレイしていると怪しげな宗教に洗脳される。
●声の出演・カリスマ美容師／デヴィ夫人／中村玉緒／ネットアイドル／なんでも欲しがるマミちゃん／ファービー／「サウスパーク」のケニー／竹内力／コンバット越前／マリリン・マンソン／横山やすし／ミッチー（浅香光代＆及川光博）
●応援団長、タモリ
●会話はすべて語尾に「だっちゃ」を付けなければならない。
●「背が高くなる」「女の子にモテモテ」とか書いてある。
●プレイすると3日後に死ぬ。
●キャラクターデザイン、山下清（それはちょっとやってみたいぞby小野編集長）。
●「SPEED解散の真相！」「これは『鉄腕！DASH!!』の実験です」「神田正輝ヅラ疑惑の真実」といったチェーンメールが続々押し寄せる。
●「ネット廃人の末路！」とか言って「ザ・スクープ」とか「報道特集」とかに取り上げられる。
●「こういう物で遊んでる若い人たちは本当に貧しいなぁ」など「ブロードキャスター」のフクトメに言われる。
●長時間プレイしてるとハードが爆発する。
●死ぬほどお金がかかる。
●死ぬほどつながらない。
●死ぬほど重い。

イラスト：イワタカツト



秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO 自作PCを組んだけど、家族同居で電話回線が1本しかなく、昔の黒電話のままなので、まだネットには繋げてない。でも年末くらいには繋げるつもり。DCはダメ。モデムが遅いよ。（27歳・会社員・男性）

# ワンダースワン、ネットワークへの挑戦

**東京ゲームショウ'99秋、バンダイブースには、既に報道されていたワンダーゲートに加え、ワンダースワンに繋がる幾つもの興味深い出展がされていた。バンダイが考えるネットワーク、そしてその展開はいかなるものか。お話を伺った。**

今ゲームの世界で「ネットワーク」がキーワードになりつつあることは読者の皆さんもよくご存知だろう。しかし、ゲームの「ネットワーク対応」には警戒を要する。今までのネットゲームを見ても、ゲーム性をないがしろにして「流行だから」「アメリカで成功しているから」とかひどいものは「課金で二度稼げるから」といった安易な理由でネットゲームに踏み込んでいっている例が多いのだ。今、ネットワークがキーワードになっているのは誰もがそう思うように、携帯電話の普及を見てのことである。当然、携帯ゲーム機であるワンダースワン（以下、WS）やゲームボーイも携帯電話との接続に名乗りをあげた。はたして、この「携帯電話への対応」は安易な発想なものだろうか、それともゲーム性を考え、新しいゲームの世界を切り開くものとなるのだろうか。このあたりをWSの発売元である（株）バンダイのニュープロパティ開発部営業企画課課長高橋由紀子氏、同研究開発課課長高橋豊志氏、スワン事業部営業企画課課長梅田昌史氏の三人に伺った。

左から スワン事業部 梅田昌史氏、ニュープロパティ開発部 高橋豊志氏。

## ワンダーゲートはあくまでもゲーム+α。ゲームの面白さが最優先

WSのネットワーク対応の第一弾は、携帯電話アダプターであるワンダーゲートだ。バンダイはこのワンダーゲートでどのようなエンターテイメントを展開しようとしているのだろうか。「最初はゲームマップやキャラクターをダウンロードするという使い方を考えています」（高橋豊）。まだワンダーゲート対応のゲームはアナウンスされていないが、例えばRPGであればアイテムや追加マップなどをワンダーゲートでダウンロードするといった使い方や、逆にゲームの得点をサーバーにアップロードして全国ランキングを集計するといった使い方が主体になるようだ。

つまり、ワンダーゲートが登場したから、すぐにWSでネットゲームというわけではない。「ワンダーゲートがないと遊べないというゲームを出すことは考えていません」（梅田）というように、あくまでもパッケージでゲームを楽しみ、その楽しみを広げる補助手段としてワンダーゲートを使うというイメージのようだ。

なぜ、ネットゲームへとダイレクトに踏み込んでいかないのだろうか。「もちろん、いわゆるネットゲームも考えてはいますが、通信インフラやユーザーの間での認知が熟しているとは言えないでしょう。まだまだ半熟です（笑）。ネットゲームの面白さはチャットや出会いなどのようなコミュニケーションにあるとは思っています

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか?

YES DCで『セガラリー2』のネット対戦をした。最初はなかなか繋がらなくて嫌になったけど、1回遊ぶとやみつきになった。DCのネット状況には満足している。（19歳・学生・男性）

が、その面白さがごく普通の人に知れ渡るまではもう少し時間がかかると思う」（高橋豊）。「まずはゲーム自体の面白さが最優先です。それからワンダーゲートを使えばどんな楽しみ方ができるのかという発想で考えていきます」（梅田）。

ちょっと面白いのは「ワンダーゲートのパッケージには、メールソフトとウェブブラウザがついてきますから、『ザ・トレジャーオブゲノム』などのようなウェブで提供しているネットゲームが遊べるようになるわけです」（高橋由）という話だ。考えてみれば、WSがネットワーク対応になったからといって、WS専用のネットゲームを発売しなくてはならないという固定観念は古いものになりつつあるのかもしれない。ゲームはウェブというオープンな環境で提供していき、PCユーザーでもDCユーザーでも楽しめる。でも、WSで遊ぶのがいちばん楽しいし、かっこいいよ。バンダイはそんなことを訴えたいのではないだろうか。

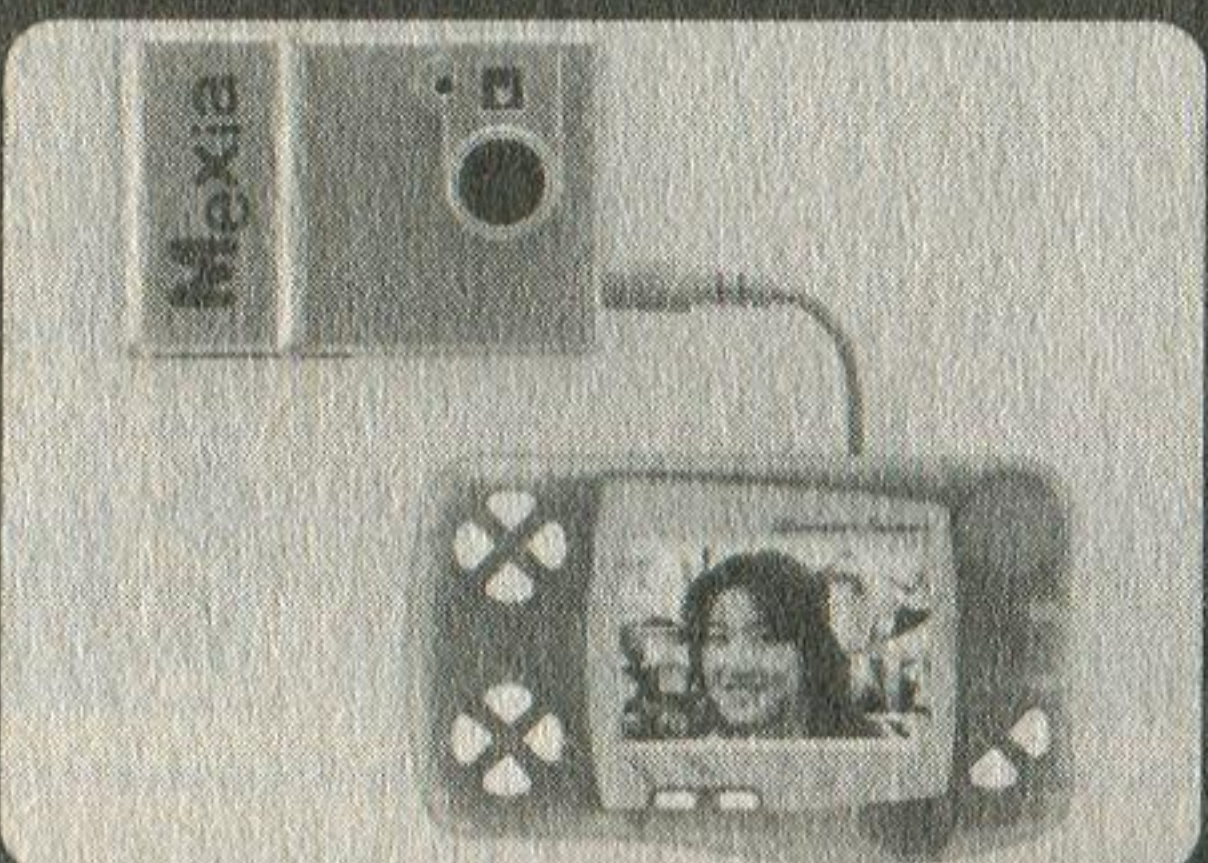
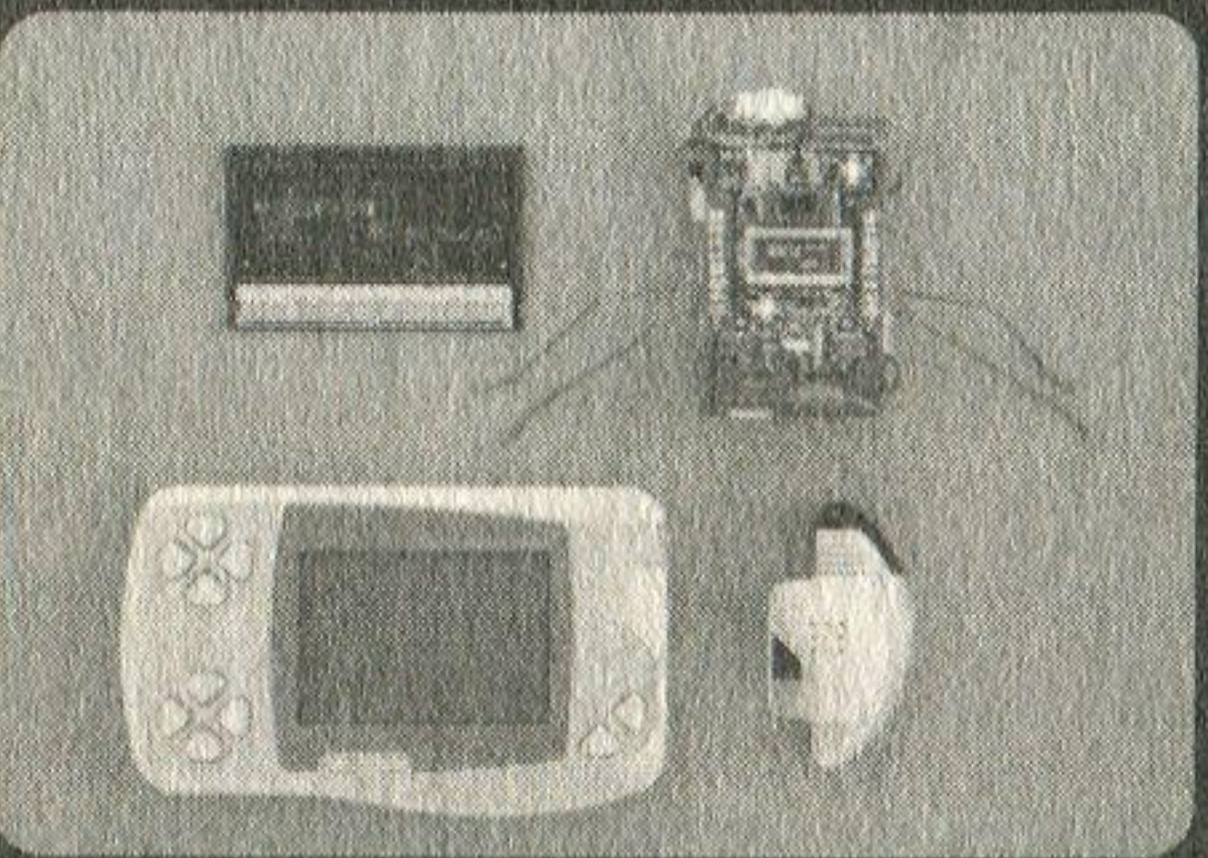
## つなぎどころに目が離せなくなるワンダースワン

WSのネットワーク対応で面白いのは、携帯電話だけでなく、実に様々なものと接続されていく点だ。携帯電話接続アダプターであるワンダーゲートを始めとして、赤外線ポートでPSとの接続を可能とするワンダーウェーブ、FM文字放送が受信できるアダプター、デジタルカメラと接続できるワンダーミーシャなどの発売がアナウンスされている他、TGS'99秋などでは虫型ロボットと接続して遊ぶというユニークなアダプターも参考出展されている（製品名はいずれも仮称）。「WSはあくまでもゲーム機ですから、技術的につなげられるからという理由ではつなぎません。まず、つないでどんな面白い遊びができるのか。そこからです。始めにコンテンツありきです」（梅田）。

もう一つ、バンダイの社風も面白い。ゲームのネットワーク化を進めていくと、なぜか会社自体もネットワーク化していってしまう例が多い。通信キャリア、本体制作会社、コンテンツ制作会社、周辺機器会社と企業も協力体制というネットワーク化をしてしまうのである。これはもちろんビジネスを進めていく上では有利な方法なのかもしれないが、逆に枠組みが決まってしまう分、突飛でユニークなものが生まれづらいという欠点がある。「バンダイは、面白いことができるのであれば、どことでも協力するのが社風なんです」（梅田）と言うように、どうもバンダイはWSで自由な提携をしていき、系列化しつつあるゲーム業界に風穴を開けようとしているのではないかという憶測もある。「それは多くは語れないですけど、鋭い指摘ですね（笑）」（高橋豊）。

ネットワーク＝インターネット＝対戦ゲームという固定観念からまったくWSは別の次元を突き進んでいるようだ。これからWSがどんなところにつながっていくのか実に楽しみである。

ワンダーゲート。2000年春に発売予定。

ワンダーウェーブ（仮称）。
2000年春に発売予定。

ワンダーミーシャ（仮称）。
トミーと共同ブランドで2000年春に発売予定。

TGS'99秋に参考出展されていた虫型ロボット。

牧野武文（まきの・たけふみ）：フリーライター。パソコン誌などで活躍中。著書に「横井軍平ゲーム館」（アスペクト刊）など。

CREATORS QUESTIONNAIRE

# 著名クリエイター6人が語る
# 「ネットゲーム、呪縛と新生」

**まだまだ先の見えない日本ネットワークゲーム市場。実際にゲームを開発しているクリエイターたちはネットゲームをどう捉えているのか。各人のネットゲーム観を伺った。**

### (有)マーズ代表取締役・桝田 省治

今はネットワークゲームをことさら意識していない。

ただ現在企画中のゲームの仕様はネットに対応している。それがゲームデザインの柱と言ってもよい。ユーザーの意識や現在のネット環境はともかく、プランナーとしては既に「当然」なのだ。

テレビゲームにおけるコンピュータの役割は、いくつかある。中でも重要な仕事のひとつに、人間の対戦相手がいないときの代役がある。

しかしながらしょせんは間に合わせに過ぎない。人間同士のほうが「当然」おもしろい。なにしろジャンケンでさえ盛り上がるのだ。

次世代のコンピュータには、公正な情報の提示と審判、対戦グランドの整備、対戦相手の斡旋、観客やスポンサー集め。そういう面倒なことをテキパキこなす機能の充実を個人的には期待している。

…って、それは僕の仕事だよなあ。これも「当然」か（笑）

### (株)ビバリウム代表取締役・斎藤 由多加

ネットワークというのは、分野的に少々いきづまっているゲーム業界にとって、あたらしい活路だと思います。と同時に、クリエイターにとってはまったくあたらしいチャレンジになると思います。

いま面白いゲームがかならずしもネットワーク対応になって面白いとは限らないし、いまつまんないと思われているゲームが俄然輝き出す、ということもあると思います。

映画がサイレントからトーキーになって失業した二枚目俳優と、逆に人気が出てきた俳優たちがいたように、ネット対応になって業界はいろいろな入れ替えがあるはずです。それはまさにデジタル時代を迎えた現代の「遺伝子組み替え」とでも言いましょうか、「世代交代」と言いましょうか、とにかくあたらしい風が吹くことは間違いないと思います。

ひとつだけ危惧するのは、サーバーなどの設備投資が大規模になって、若いデベロッパーがさらに参入しにくくなることでして、ネットによって業界の敷居が低くなってくれればいいなぁ、あたらしい人たちがどんどんと出現すればいいなぁ、と思うのです。一本作るのに数億かかる、というのが参入障壁になっていたのでは、いつまでもあたらしい血が入ってこれないし、実にナンセンスだと思うのです。

ネットというあたらしい文法構造の変化によって、構造的なレベルからの発想ができるプランナーさんたちがこれからどんどんと出現して欲しいと思いますし、それがユーザーにとっての本当の楽しみだと思います。

### (株)トレジャー代表取締役社長・前川 正人

ここ2、3年で、「通信」「ネットワーク」というキーワードがやたらと囁かれるようになりましたが、ゲーム業界においてはようやく本格的に対応し始めた感があります。全世界の人とリアルタイムで一つのゲームが楽しめるという事は、アーケードゲームで「人と競う」「人に見せる」というプレイスタイルの延長であったり、対戦や協力プレイ等の多人数プレイ

のゲームの幅を大きく広げたり、今まで実現できなかった遊びを提供出来る事は、今更言うまでもありません。『エバークエスト』のような形になると、すでに現実的なものとして存在し、作り手側も、パッチをあてる事でリアルタイムに世界を構築していけますから、その可能性は広がります。弊社DC『爆裂無敵バンガイオー』においても、ネットによるハイスコアランキングに対応していますが、これだけの対応でも、多くの人がハイスコアを競いあえるという事は、アーケードにおけるハイスコアを競い合うという図式をもっと広い範囲に広げる意味があり、大変意義のある事だと思います。しかし、日本においても、インフラの整備が徐々に進んできてはいますが、もっとゲーム業界において爆発的な広がりをみせる為には、一般ユーザーをも引き込む為の何らかの起爆剤が必要だとも思います。「いつかはネットワークがゲームの主流になる」と言われながらも、興味があるわりには、中々ネットゲームに手を出さないユーザーが多いのも事実ですから。

## (有)パーラム・飯田 和敏

今後は家庭用ゲームもネットワークに対応したものが増えていくのは間違いない。うっかり同じ土俵にあがってしまうとヤバイ。特に、我々（Param）のような小さなプロダクツだとかなりヤバイ。単純に作業量が増大してしまうから。それでもネットワークにただならぬ魅力を感じるのは、所詮テレビゲームなんて送り手が作った世界、遊び手は制作者の手のひらの上で遊んでいるに過ぎない、という予定調和を突破出来るからだ。その実例は既に沢山ある。『DIABLO』や『QUAKE』は遊び手がマップを作ったり、カスタマイズしたりしてゲームに深みを作っている。もし、自分がネットワークゲームを制作するなら、これまで家庭用ゲームが培ってきたノウハウをベースに考えてみたい。例えば、コンシューマ機のウェブブラウザはPCのブラウザとは全く違ってもいい。ブラウザとしてはちっとも役に立たないが、実用的なものを無理矢理、遊びにしてしまうゲームを作ってみたい。

## (株)アスキー・高橋 ピョン太

ネットワークゲームの神髄は、ユーザー間のデータ共有の巧みさにある、と思う。ネットワークゲーム＝対戦ゲームであるという短絡思考では、もはや次世代のゲームを開発していくことは難しい時代だとも言えるのではないだろうか。実は対戦というプロセスの中にも、対戦相手とのデータ共有部分が含まれていることを忘れてはならない。対戦フィールドというデータの共有。ルール、ゲームシステムというデータ（データとは言えないが）の共有。武器やアイテムといったプログラムから生成されるデータの共有。すべてがデータ共有化された世界であるということを意識してゲームを作るかどうかで、面白いネットワークゲームになるのではないでしょうか。

ネットワークゲーム＝データの共有化という図式で考えれば、必ずしも同じハード同士で遊ぶ必要もないし、同じプログラムで遊ぶ必要もない。みんなに意味の通じるデータのやり取りこそネットワークゲームだと思う。

## (株)セガ・エンタープライゼス 第3ソフト研究開発部・亙 重郎

ネットワーク・エンターテインメントのコンテンツ供給に関して、日本は世界（特に米国）に遅れをとっています。これは、インフラの未整備、NTTの独占による電話代の高値安定等、様々な要因によるものなのでしょうが、非常に残念な状態ではあります。私は、とにかくできることを確実に実現して、少しでも多くの人にネットワークを介して得られる楽しみを実感してもらいたい。その際、個人的にキーワードとしているのは、ネットワーク上のバーチャル・ゲームセンターです。ゲーセンは、日本独特のカルチャーだと思いますから、このまま廃れるのは惜しい。ゲーセンの楽しさを、ネットワークという環境に翻訳し直して、新しい次元に昇華させることができれば、それは日本ならではのネットワーク・エンターテインメントとして価値が出てくるんじゃないか、と。そんなわけで、DC版『バーチャロン』を手始めに、日々頑張ってます。応援して下さい。

秋葉原ユーザーに聞きました。ネットゲームを遊んだことはありますか？
NO　最近あんまりゲーム遊んでないんです。それより受験が近いんで勉強しないと…。（17歳・高校生・男性）

ケータイ・ゲーム最前線1

# iモードはPS2に匹敵する？

ナムコ・ドコモNTT取材

## ナムコ・ステーションに見るケータイ・ゲームの今

**NTTドコモの携帯電話、iモード向けのゲーム配信が好調だ。従来のゲームユーザーとは違った層を掘り起こしているという。ナムコ・ステーションを配信する同社に現状と可能性を聞いた。**

### 1月300円でも充分採算はとれてます

この取材を始めたとき、編集長が妙な銭勘定を始めた。ナムコがiモードで行っているゲームサービス『ナムコ・ステーション』は、月額3百円で二千年3月までに10万人ユーザーを目標にしているという。「ということは3百円×10万人で毎月3千万円の売上が立ちますね。5800円のゲームソフトの、メーカーの売上が仮に3千円とすれば、3千万円÷3千円で1万本。ナムコ・ステーションは毎月1万本のソフトと同じだけの売上をあげることになりますね」。妙な銭勘定だとは思うが、説得力があった。今、1万本のゲームソフトといえば、それなりの「ヒット」と言っていいだろう。年間では12万本だ。ゲームメーカーはiモードゲームをどう見ているのだろうか。ナムコ企画事業室主任鳥海清氏、研究部係長佐藤茂氏、NTTドコモゲートウェイビジネス部コンテンツプランナー栗田穣崇氏の3人に聞いた。

ナムコ・ステーションは最大月額3百円とずいぶんと少額だが、ビジネスとして成り立つのであろうか。「じゅうぶん成り立っていますし、スタートする時点から成立するという予測はしていました。ユーザー数も10月20日時点（スタートから3週間）で3万4千人です。来年3月までに10万人という目標を出していますが、このペースでいけば目標達成も早くなると期待しています」（鳥海）。

しかも、現在NTTドコモのユーザー246百万人のうち、iモードユーザーは2百万人。単純計算でもナムコ・ステーション利用者は2百万人規模に膨らむ可能性があるのだ。これをさきほどの銭勘定に当てはめてみると、ナムコは約20万本のソフトを毎月発表することに等しくなる。「ただサーバー運営に予想外の費用がかかっているのも事実ですが」（鳥海）。

また、もうひとつ大きいのがNTTドコモの場合、iモードの使用料金を毎月の電話料金に上乗せするという、料金回収の代行システムができあがっている点だ。「これがあってビジネスが非常に始めやすかった。こちらで利用者を管理して代金を徴収するとなれば、とても月額3百円では立ち行かない」（鳥海）。利用者にとってもクレジットカードなどと比べて手続きが実に簡単とい

『子育てクイズマイエンジェル』のゲーム画面

秋葉原ユーザーに聞きました。ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO 親がPCを持ってるけどネット体験はないし、あまりネットゲームも魅力を感じない。SSは買ったけどDCはまだ。早く『DQ7』が遊びたいです。（16歳・高校生・男性）

うメリットがあって「iモードユーザーの中で有料コンテンツ利用者は50%を超えています」（栗田）と言う。

さらに、ゲームメーカーとユーザーの関係もiモードは変えようとしている。「やってみて面白かったのが、ユーザーの反応がすぐに電子メールで来ることです。お褒めの言葉も苦情もすぐにメールが入ってくる。これはパッケージソフトやアーケードではなかったことです」（鳥海）。みな携帯電話からアクセスしてくるので、なにか言いたいことがあればすぐにメールに書いてくるのだ。「ユーザーの生の声が24時間入ってくるというのは凄いことです。ナムコの財産になると思う」（鳥海）。

**ナムコ・ステーション一覧**

**ナムコiランド**（月額使用料300円）
- X-DAY
- 子育てクイズマイエンジェル
- マイドリームホース
- アブノーマルチェック

**LVラバーズ**（月額使用料100円）
- ポーカー
- ルーレット
- ブラックジャック
の3ジャンル8コンテンツ

## ユニークなネットゲームはiモードから?

ところで携帯電話ゲームの特色とはなんなのだろうか。「最初はiモードでJAVA（注）が動くという話だったので、軽い気持ちで『パックマン』や『ゼビウス』をNTTドコモさんに持っていったのです。ところが『X-DAY』なんかはまさにiモードのために生まれてきたようなゲームだと言われて（笑）」（佐藤）。一覧の通り、今のゲームはニッチタイム系（すきまの時間）で、何時間も熱中するようなゲームでは決してない。「コアユーザーから見たら、今のナムコ・ステーションはつまらないかもしれませんね。でも、携帯電話ゲームのユーザーは従来のゲームユーザーとはまったく層が違うんですよ。ごく普通の人たちです。そこが新しい市場を作れるチャンスなのだと思っています」（鳥海）。

また、ゲーム専用機のような対戦型ゲームではなく、利用者とサーバーという形のゲームも携帯電話ならではだ。同じくiモードのゲームで『釣りバカ気分』（ドワンゴ）というタイトルがある。いわゆる釣りゲーで、うまくポイントにはまるとサーバー側から携帯電話にメールが届き、同時に携帯電話がぶるぶる震えて引きの気分が味わえる。魚が釣れると、どんどん魚拓をコレクションできるというもので、従来ちょっとなかったタイプのゲームだ。サーバー側で新しい魚を追加したり、ゲーム自体の内容を変化させることも可能で、ある意味で「進化するゲーム」を楽しめることになる。ナムコでも、未定の部分が多く、詳しくは話せないとしながらも、同様に「進化するゲーム」という特徴を意識しているようだった。

携帯電話ゲームの将来はどうなっていくのだろうか。「ネットワークでいちばん面白いのは、チャットなどのコミュニケーション。これと携帯電話の特性を考え合わせれば自ずと答えは見えてくる」（佐藤）。NTTドコモの栗田氏も「知らない人と出会えるというのがいちばん面白い」と同じ意見だった。ただし「あまりルーズにしてしまうと社会問題にもなりかねず、NTTドコモとしては慎重になっています。まだまだiモード端末は携帯電話の世界ではマイナーですから、これが普及して日常的な道具になってしまえば、モラル的な問題も解決していくと思うんです」（栗田）。

ネットゲームの真髄は人との触れ合いにあるということは間違いないが、その楽しさを味わえるのはPCに強く、通信環境に恵まれた一部の人たちだけだった。iモードは、この楽しみをごくごく普通の人たちにまで広げる可能性を持っている。面白くてユニークなネットゲームは、PCからではなく、携帯電話というメディアに生まれるのではないだろうか。

なお最後に、ナムコ佐藤氏は開口一番「PS2に唯一匹敵する可能性をもったプラットホームは、iモードだけでは」と告げたことを書き添えておく。

牧野武文（まきの・たけふみ）：フリーライター。著書に「横井軍平ゲーム館」（アスペクト著）など。

（注）米サン・マイクロシステムズが開発したプログラム言語で、サーバーからダウンロードして、ブラウザ上で実行させるプログラムが書ける。そのためインターネット上で利用するプログラムの開発に使用されはじめている。

ケータイ・ゲーム最前線2

# だから僕はiモードに注目する。

中堅ゲームメーカー・プロデューサーA氏

## 業界にみるネットゲームの認識とは

iモードが注目されている背景には、何があるのか。自身iモードサービスを企画中とのゲームプロデューサーに、業界の現状と合わせて聞いた。

### 既存の形のゲームが売れなくなっている

編：PS2が正式にネット対応を打ち出したり、GBと携帯電話を繋げる構想が出るなど、昨今業界全体がネットゲームに注目している印象を受けますが…。

A：というより、このままではゲーム市場が先細りになっていく危機感はありますね。PS2にしてもゲーム機以上にDVD機として注目されている。ゲーム自体も全体として売れなくなってきている。ユーザーのゲーム離れが進んでいるのは事実でしょうね。

編：最近はTVCMを打っても売れないゲームも多いですね。

A：価格に対する認識がどんどんシビアになってきてますね。低価格ソフト定着の功罪というか。やはり一般層がCDメディアに払う対価は3～4000円台なんですよ。それ以上お金を出してもらえるものが、一部の大作を除けば、ギャルゲーだったり、版権物だったり、いわゆるマニア狙いのものだったんですが……。

編：それすら厳しいと。

A：ええ。全体の過当競争が広がる中で、マニアが消費することに疲弊しているんだと思います。ちょっと待て、全部買ったら幾らになるんだと（笑）。

編：一方で一般層はどうですか？

A：ゲームという市場が定着した故に、購買意欲をかき立てる力が薄まってきているのは事実でしょうね。『ゼルダ』や『ドラクエ』などの一部のソフトは、やっぱり売れると思うんです。でもそれ以外のソフトだと、数が多すぎて店頭でどれを選んだらいいか、わからなくなっている。だったら素直に1500円の内容がわかりやすいゲームを選ぶよと。『ブロック崩し』などは、今遊んでもやっぱり面白いし、お得感もある。

編：『どこでもいっしょ』が50万本売れたのも衝撃的でした。

A：そうですね。全体としてゲームのあり方が変わってきている。それもあって、iモードでのコンテンツ配信に注目しています。

### 日本人の大半は、まだテトリスすら知らない？

編：何が一番魅力的ですか？

A：やはり課金システムがしっかりしているところですね。よくネットゲームについては電話回線の問題が指摘されますが、その前にユーザーの消費慣習が壁になってると思います。ネットゲームの決済はクレジットカードが主流ですが、やっぱり画面上でID番号を打ち込むのは、まだ抵抗がありますよ。僕らでさえそうなんだから、普通の親が子供に許すはずがない。それがiモードだとNTTの電話料金に上乗せだし、最高額が1コンテンツ300円だから、比較的

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？

NO 今はPCで『CIMCITY3000』などを一人で遊んでる。地元のCATVネットワーク網を使ってネットを始めるつもり。普通の電話だと料金が高いし、回線も遅い。CATVで繋げている友達のところでネットをやって便利さ実感した。（24歳・会社員・男性）

抵抗感がないんですね。

編：ゲームがネットの普及に繋がるという図式は？

A：難しいでしょうね。アメリカでネットゲームが普及したのは、その前にすでにPCが普及していて、しかもクレジット社会だったからでしょう。でも日本ではまだ現金払いが基本ですよ。むしろ現状では、公共料金と見なされている課金システムにゲームを載せないと、お金を回収できないんじゃないかな。ゲームがインフラを牽引するのではなくて、ゲームは最後に普及する分野ではないかと思うんです。ゲームは実用品ではないですからね。

編：それがiモードではあった。

A：ええ。それと携帯電話がこれだけ普及していることは、もう一つ別の意味があって。携帯用コンピュータに必要な機能は、他者との連絡と、日々の情報の記録と蓄積、そして情報の検索と再利用の3つに集約されると思うんです。でも、それが携帯電話で可能な時代になりつつあるんですね。たとえば携帯電話でインターネットのウェブが見られることも、数年前なら驚異だったと思うんです。

## 携帯ゲーム機よりも日常的なiモード

編：以前のポケベル世代が、成人して、ケータイでメールしている図式もありますね。

A：使用者も有料コンテンツを留守番電話のサービスと同列に見てますね。またiモードでいえば、モバイルバンキングといって、商取引のシステムを最初に構築したのも戦略的でしたね。だからユーザーにも安心感が出た。これが逆だったら、広がらなかったでしょう。ファミコントレードが失敗したのも、結局はゲーム機で株取引をするとの心理的な壁があったわけで。

編：なるほど。

A：もともとiモードが使っているパケット通信システムは、それまで枯れていた技術なんです。一般モデムが56Kbps、PHSにしても32Kbpsなんて速度競争をしていた時、わずか9600bpsしか出せなくて、こりゃダメだと言われていた。それをうまく転用したのは、見事だなと思います（注1）。

編：現在はゲームといっても、クイズ的なものしかできませんが？

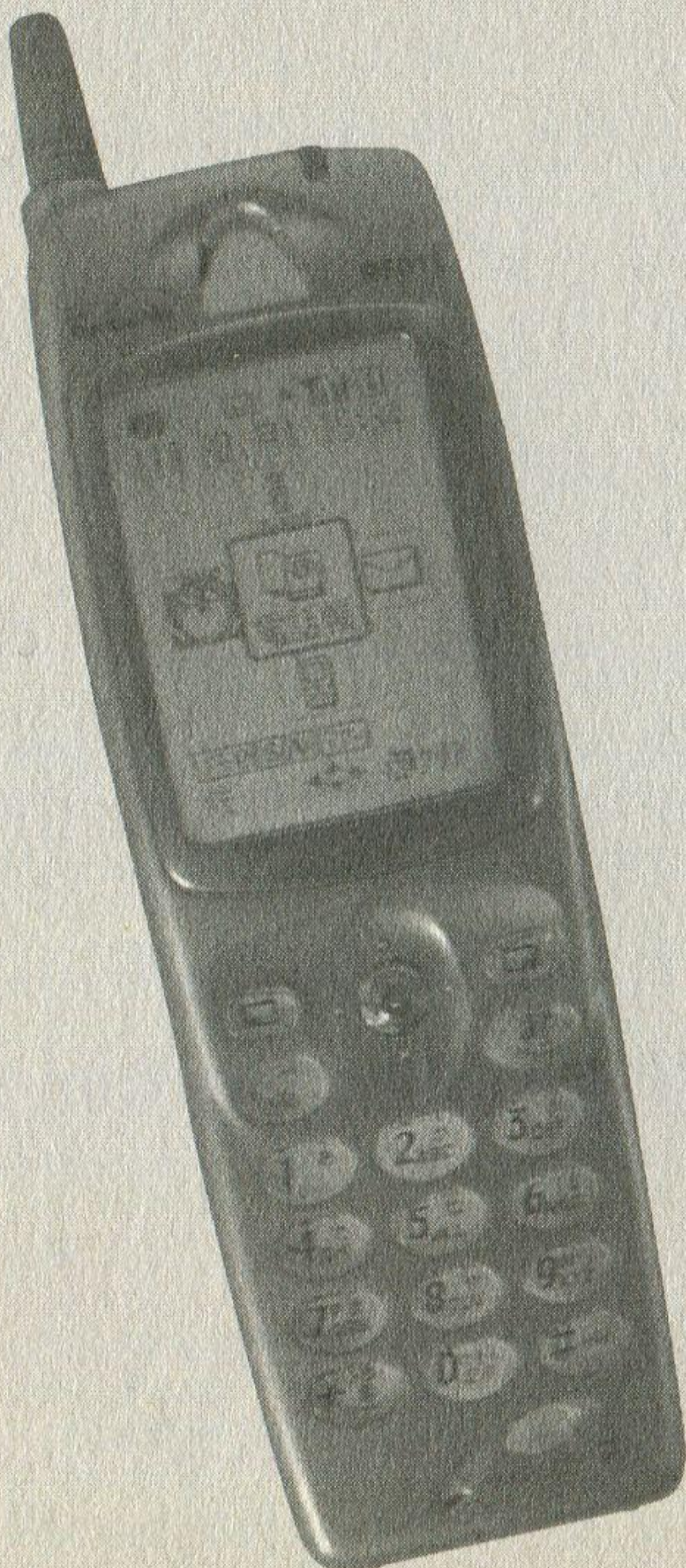
A：ただ今後ハードは進化していきますから。まずカラー化して、次にJAVAを使ったゲームができると聞いています。当然回線速度も速くなっていきますから。すると初期のGBくらいのことはできますよ。そうなると、もっとライトなユーザーにゲームを浸透させられる。僕はたぶん日本人の大半はまだ『テトリス』すら遊んだことがないと思うんです。ハードディスクがないから、他にコピーされる心配もないし。

編：他に携帯電話だからできるゲームのアイディアはありますか？

A：やっぱり鍵はコミュニケーションだと思います。何千人もの利用者の端末情報をサーバーで集約管理するので、当然個々のユーザーの個人情報がゲームに反映されたり、利用者間でのやりとりの仲介促進はできるでしょう。他に誕生日イベントなども組める。なにしろ携帯電話は必ず身につけますからね（注2）。

編：携帯ゲーム機よりも日常的。

A：ええ。ただ、あくまで携帯電話がゲームに特化することはないと思うんです。本格的にゲームをしようとすると、あの文字盤の操作で良いのかとか、画面が小さす

秋葉原ユーザーに聞きました。
ネットゲームを遊んだことはありますか？
YES 『ディアブロ』はネットでよく遊んだ。PC同士で対戦とかしてね。でも最近はネットゲームをあまり遊んでいない。一人で遊ぶのもいいかなと。（19歳・学生・男性）

ぎるとか、いろいろ問題は出てくるし、それらを解決していくともはや電話ではなくなる。あくまで単なる情報の一つとしてエンターテインメントの枠組みがあり、その一つにゲームがあるという認識かな。我々もそうした視点で何か面白いサービスができればと考えています。

## 既存のプラットホームとネットゲームの今後

編：一方で現在PCで遊ばれているような、いわゆる「ネットゲーム」については？

A：これはこれで普及していくとは思います。『ディアブロ』は大ヒットしましたからね。仮に市場が10万人とすれば、その中でのビジネスは成立すると思います。でもこの層はゲームに対して非常にクレバーなので、そこできちんと利益を上げていくのは、相当難しいかなと。アメリカでもこれ以上PCが家庭に普及して、家庭用ゲーム機を駆逐することは、ないと思いますよ。ただ、向こうは市場が日本の10倍なので、10倍の売り上げがあるというだけで。

編：一方で日本ではPS2のCATV網を使ったネットワーク構想が注目されていますね。

A：常時接続のネットワークを作り、ゲーム配信をすると言われていますね。まぁ日本のCATVの普及率をさておいても、ネットの常時接続となると、自宅までケーブルを引かせる理由が必要になりますよね。それにはゲームだけではきついかなと。

編：PS2がホームサーバーの本命という声もあります（注3）。

A：そのためには、そこでどんな情報を配信するのか。それで一般の人の生活スタイルがどう変わるのか。そこまで含めた新しい提案やビジョンが必要だと思うんです。最近SCEIさんはもうゲームじゃないんだ、デジタルエンターテインメントなんだと言われますが、それをゲームユーザーだけじゃなく、全国民に実感させないと。それがない以上、よくできた新製品に留まると思います。まぁSCEIさんにしても、確信があるわけじゃなくて、まだ手探りの状態だとは思うんですが。

編：一方でDCのネットゲームはどうですか？

A：やはりサードパーティとしてはサーバー資金の回収が不安な点は否めないですね。たとえばソフトが1本しか売れなくても、1万本売れても、サーバーに対する投資額は同じなんです。もちろんネットゲームならではの魅力はあると思いますし、バグが出てもすぐにパッチ配布などで対処できるのも良いですね。ただ、やはりビジネス的な話になると不安なんですよ。実際にセガさんのソフトは別にして、DC市場は1本のソフトあたり累計で1〜2万本の世界というのが実状です。その中でDCを恒常的にネットに繋いでいる人は3〜4割だから、3〜4000人を楽しませるために、サーバー費用に3〜4000万円を使うのは難しい。しかも発売後3ヶ月でサーバーを止める、なんてわけにはいきませんし。そこまで見据えて投資できるメーカーが、いるかどうか。

編：そうした中でiモードは面白そうだと。

A：まぁ、うちも相当出遅れてますけどね（笑）。実際にどうなるかわからないですよ。いきなりiモード市場が失速するかもしれない。ゲームにしても電子ブックとか、占いレベルで十分なのかもしれないですし。ただ、以前はグラフィックが綺麗なだけでゲームを買ってくれた時代がありましたが、今はDCやPCでユーザーの目も肥えてますから。それならまだ、PS2やDCよりもiモードの方が現実的だと思います。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成／編集部　小野）

（注1）ISDNの最高速度は128000dps。アナログモデムの最大が56000dps。PHSのデータ通信の最大が64000dps。DCのモデムが33600dps。こうしてみるとiモードの9600dpsの細さがわかる。

（注2）任天堂によると、自宅に帰ってとりあえずテレビをつける人はいても、とりあえずゲーム機に電源を入れる人は少数とか。してみると必ず身につけていて、かつ電源が入っている携帯電話の特性は大きい。

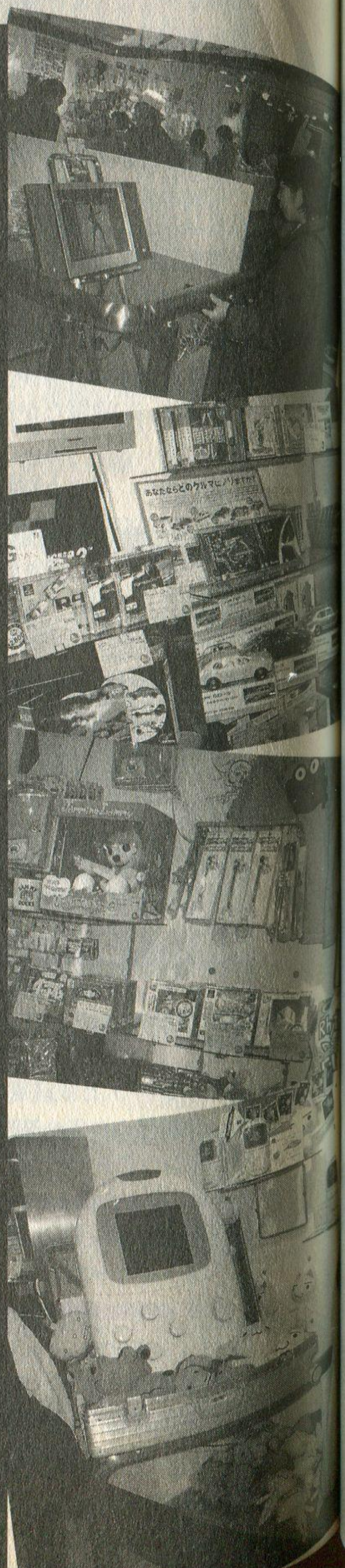
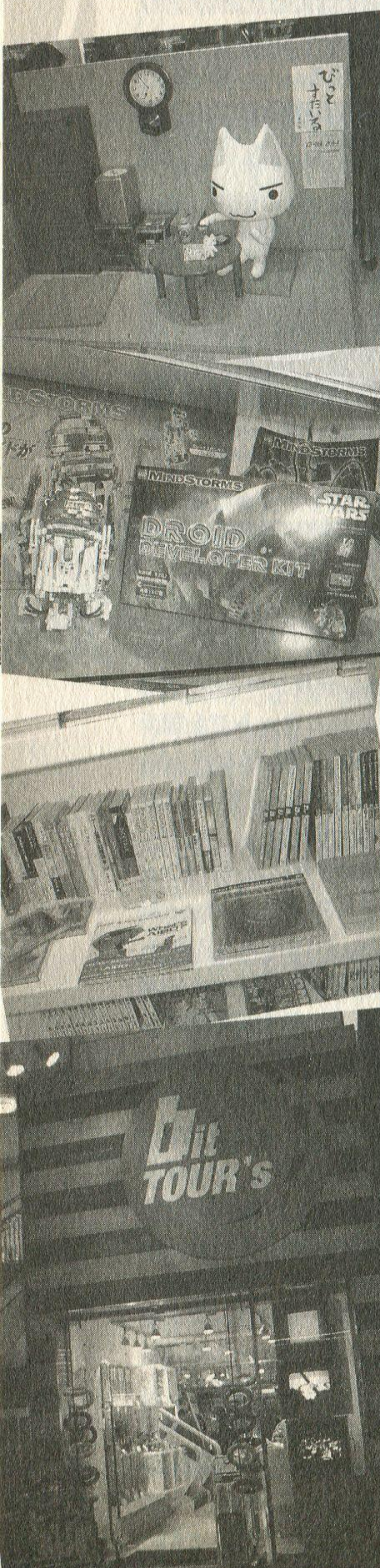
（注3）「そりゃ数年先には1週間分のテレビ番組を大容量のハードディスクに録画しておいて、週末に自分で情報を整理しながら鑑賞する時代が来るかもしれないですよ。そうした流通と課金のインフラが整って、ようやくゲームもネット配信できるんじゃないかな」（A氏）

**秋葉原ユーザーに聞きました。**
**ネットゲームを遊んだことはありますか？**

**総論** 今回掲載できなかった人も含めると、ネットゲームを遊んだことのある人は40.5%。意外と高かったのには驚きました。まぁ秋葉原の濃いユーザーならではの回答でしょうか。読者の皆さんはどうですか？

GAME&STYLE

# bit TOUR's の提案

**10月末、渋谷スペイン坂に新しいゲーム・スタイルを提案するショップが開店した。ビットなゲーム・ネットワークを目指す同店の眼差しとは？**

10月29日、渋谷スペイン坂にまったく新しいスタイルのゲームショップ"bit TOUR's"が開店した。入り口には『どこでもいっしょ』のぬいぐるみが所狭しと置かれ、音楽のデータ配信機が置かれている。奥にはゲームも並ぶものの、それ以上に本や玩具、グッズ、アパレルなども多い。壁には液晶モニターが飾られているが、ゲームの映像だけでなく、スポーツやアニメの映像も流れている。2階には『バイオハザード』と『レゴ マインドストーム』が並べられ、一体何のお店なのかすぐに判断ができない。この既存のゲーム店とはまったく異なる"bit TOUR's"が目指すものは何か。広報担当の大塚タカシ氏に伺った。

「ゲームの楽しさはモニターの中にだけ存在するのではなくて、現実の世界ともリンクしていますよね。ゲームを遊んでグッズが欲しくなるなどはそうです。"bit TOUR's"では、そうしたゲームに関する様々な情報を扱って、もっとゲームの世界を外に繋げ、お客様に提案していきたいんです」

同店のパンフレットによると、「bit TOUR'sはテレビゲームを『スタイル』と考える」「ゲームに限定しないデジタル」「モニターの中からモニターの外へ」といったテーマが記されている。例えば一般のゲームショップでは、ゲームの棚がハード別に区分されているが、bit TOUR'sでは、スポーツやアニメ、車など、ジャンル別にコーナーが分けられ、そこにゲームやグッズがまとめて展示されている。サッカーゲームを見に来た客は、そこで実際のワールドカップやＪリーグの情報を得られるというわけだ。

「店内にＰＣを接置してお客様に直接ネットを楽しんでもらうアイデアも進行中です」（大塚氏）

一般にネットゲームといえば、ゲーム機同士が繋がったり、ネット上の仮想空間を想像するが、ゲームを遊んでいる人同士の心理的な距離感が近づいたり、ゲーム世界と現実世界が重なり合うことでもある（ポケモン金・銀とポケットピカチュウカラーが歩数でリンクするなどはその好例だ）。その意味で"bit TOUR's"の行っている、ゲームの内と外を同時に楽しむという提案は、極めてラジカルなネットゲーム観を提示している。ゲームが街に、日常に溶け出していく。

（編集部）

〒150-0042　東京都渋谷区宇田川町16-12（渋谷駅より徒歩5分渋谷スペイン坂）
10:30～21:00（年中無休）
TEL:03-5457-1180／FAX:03-5457-1145
URL/http://www.bittours.com

## ついに成し遂げられた3次元での戦闘

米国では無名のメーカーが突然、すごいソフトを出してくる。本ソフトは、全く無名でありながら、本年5月のE3の発表後、隅々まで作りこまれたゲームの完成度に誰もが息をのんだ。

自分たちの星が実は流刑星であり、本当の故郷星「ホームワールド」が銀河系中心近くにあることを発見した民族、カラク人。プレイヤーは250年の歳月をかけて作られた、長さ10キロにも及ぶ母艦を中心とした宇宙艦隊を率いて、故郷への帰還を目指すことになる。ゲームシステムは、平面的なマップでなく、宇宙空間で戦闘を行う3Dリアルタイムストラテジー。

インターフェイスの設計が特にすばらしく、3Dストラテジーの分野では、難しい問題だった多数の自ユニットを識別し、移動戦闘させる方法に、完璧な回答を出している。複雑な戦闘時でも、見事なカメラワークのフォローにより迷う事はない。デルタ編隊の戦闘機部隊を、X型編隊へと切り替えて飛行させる事も、キー操作一つで可能。その姿は、3D空間だからこそ可能な美しい迫力が出ている。

もちろん、ネット対戦も6人まで可能で、充実している。対戦を始めると、敵母船がどこに配置されているかをお互いに索敵しあう、現実の艦隊戦のセオリー通りの展開になる。敵の位置を把握しつつ艦隊を建造し、タイミングをみて一挙に叩く。大艦隊を送り出したと思ったら、突然右翼から敵の戦艦と巡洋艦が隊列をなして来て、自分の母艦が襲われる。出撃させた艦隊を呼び戻すか、それとも守護部隊として残していた戦闘機部隊で何とか乗り切るか。待ち望まれていた3Dリアルタイムストラテジーに一つの方向性を示し、たっぷり堪能させてくれるソフトである。　（新 清士）

**ホームワールド 日本語マニュアル版**

メーカー：Sierra Studios/Relic Entertainment・ツクダシナジー／機種：Windows95/98／価格：¥7,800／発売日：'99年11月5日

# ～注目ネットゲーム紹介～ その1

## 自分の腕を全国レベルの人と比較してみたくないか？

**F355チャレンジツイン**

メーカー：セガ／機種：アーケード／
発売年度：'99年／
専用サイト：http://www.sega-rd2.com/

アーケードと家庭用の連動が叫ばれて久しいが、死屍累々なのも事実。そんな中、セガ鈴木裕プレゼンツのドライブゲーム『F355チャレンジツイン』は、今までにない仕掛けが施された注目作だ。

『F355チャレンジツイン』の筐体にはDCのビジュアルメモリが刺さり、ユーザーは自分の走行データを自宅に持ち帰ることができる。データはDC上で確認でき、「1：プリント紙の代わりにDC上で区間タイムなどを確認可能」「2：自分のリプレイを閲覧。2個のビジュアルメモリをコントローラに差し比較可能」「3：コース毎の最速ラップなどを確認」「4：過去に発表されたCGを閲覧」「5：CGビデオの閲覧」「6：ネットで全国ランキング集計、ゴーストカーデータ配信など」と、大きく6つの活用法が可能。その中で自然にDCをネットに接続させるという仕掛けだ。

残念ながら全サービスを受けるには『シェンムー 一章 横須賀』に同梱の「F355Challenge VMオペレーター」が必要。しかし「ドリームパスポート2」でも上記1.3.6が閲覧可能で、「Dreamcast Express VOL.4」（DCパートナーズ会員特典として年4回配布される会報GD-ROM）で上記1～3が閲覧できる。特に「2」は1パッドに2つのスロットがあるDCならではの試みだ。ドライブゲーム自体がテクニックを数値化しやすく、『F355』自体もドライブシミュレータとして一流の出来と、サービスの内容と方法が見事に直結している。

全国レベルの走行データをネットからダウンロードして自車と比較し、再びアーケードに向かうといった、新しい流れができそうだ。一人で遊び込む家庭用と、地域対戦の場としての業務用、そして全世界をネットで結ぶ、新しい遊びの提案をこれからも期待したい。　（編集部）

## ほのぼの原始人生活ネットゲーム

**ストーンエイジ**

メーカー：日本システムサプライ／
機種：Windows95/98／価格：￥8,800／
発売日：'99年10月15日

「国産ネットRPGはどーした！」の声に応えて登場したのは、日本システムサプライの『ストーンエイジ』。同社の前ネットRPG『ライフストーム』とはうって変わり、ほのぼのとした世界観が特徴だ。システムは『ウルティマオンライン』のような多人数同時プレイ型RPG。ゲームの明確な目的は提示されておらず、プレイヤーは石器時代をモチーフにした世界で自由に行動することが出来る。敵を倒してレベルを上げたり、様々なクエストをこなすなど、遊び方は人それぞれだ。敵である動物たちを捕まえて味方にできたり、パーティを組んで冒険に出ることが可能な点は面白い。マップ上での戦闘は『ドラクエ』のようなエンカウント制なので、いきなり強い敵と出会うこともある。これにはけっこう苦労させられるが、サーバーに負荷をかけないための措置だろう。日本語で遊べるということもあり、ヘビーネットゲーマーよりもネットゲーム初心者にお薦めしたいタイトルである。初心者で一人プレイが心許ない場合は、パーティを組んで遊ぶと速やかにゲーム世界に溶け込めるだけでなく、ネットゲームへの理解度も増すだろう。

ネットワークゲームはとかく「重く」なりがちだが、この『ストーンエイジ』はデータの送受信が少ないのか割と快適に遊べる。また、世界観がノンビリとして石器時代のためか、重くなってもあまり気にならない（ような気がする）。

最大5000人規模のインターネットを介したネットワークゲーム用サーバーを販売するなど、ハード面でも国内ネットワーク産業の先駆者である日本システムサプライだけあって、『ストーンエイジ』は日本のネットワーク事情を考慮したゲーム作りが出来ていると言えるだろう。　（編集部）

# ネットゲームの殻を破れ！

## 可能性広がるwebゲームの世界

PCだけでなく、DCやワンダーゲート等、ブラウザ使用可能なハードが発売・発表され増加傾向にある昨今。そういった中、ブラウザさえあればハードに依存せず遊べるネットゲーム“webゲーム”も、同様に広まりつつある。ここでは、何本かピックアップして紹介していきたい。

まず、以前本誌で紹介した『The Treasure of Genum』が人気のバンダイの無料コンテンツ『カオスギア・オンライン』。同名トレーディングカードゲームを元にしたシステムで、デッキを構築、他プレイヤーと対戦を楽しむことができる。他にメーカー製のゲームとしては、SCEIの『Lord of Monsters IV』、Aera Laboratoryの『LoveLetter』等がある。前者は、モンスターでパーティを組み、冒険し、自分の国を建国する等、RPGとSLGの要素を持つ。後者は、架空の高校を舞台としたAVGで、他プレイヤーとのチャットをメインとする一風変わったタイプのゲーム。しかし、実のところwebゲームは、ニッチな市場のためか、メーカー製はそれほど多くなく、むしろ同人にクリエイティビティなものが多い。例えば、TRPGの感覚で楽しめる『アクア＝エリアス』。プレイヤーは示されるクエスト達成のために、それぞれ行動などを各種登録フォームから指定、その内容が週2回の結果発表に反映されるというもの。同様のゲームに『DARK KINGDOM 2』『The Tails of Dragons V』などがある。また、対戦型のゲームでは、剣闘士の能力値や戦術を設定し大会に出場する『Gladiators Station』などが存在する。

一口にwebゲームと言っても、その幅はなかなかに広い。今後のブラウザ環境の変化、メーカーのネットゲームへの姿勢を考えれば、注目すべきジャンルであることは間違いないだろう。

（高須恵一郎）

**webゲーム**

欄外参照（画面写真は『Love Letter』）

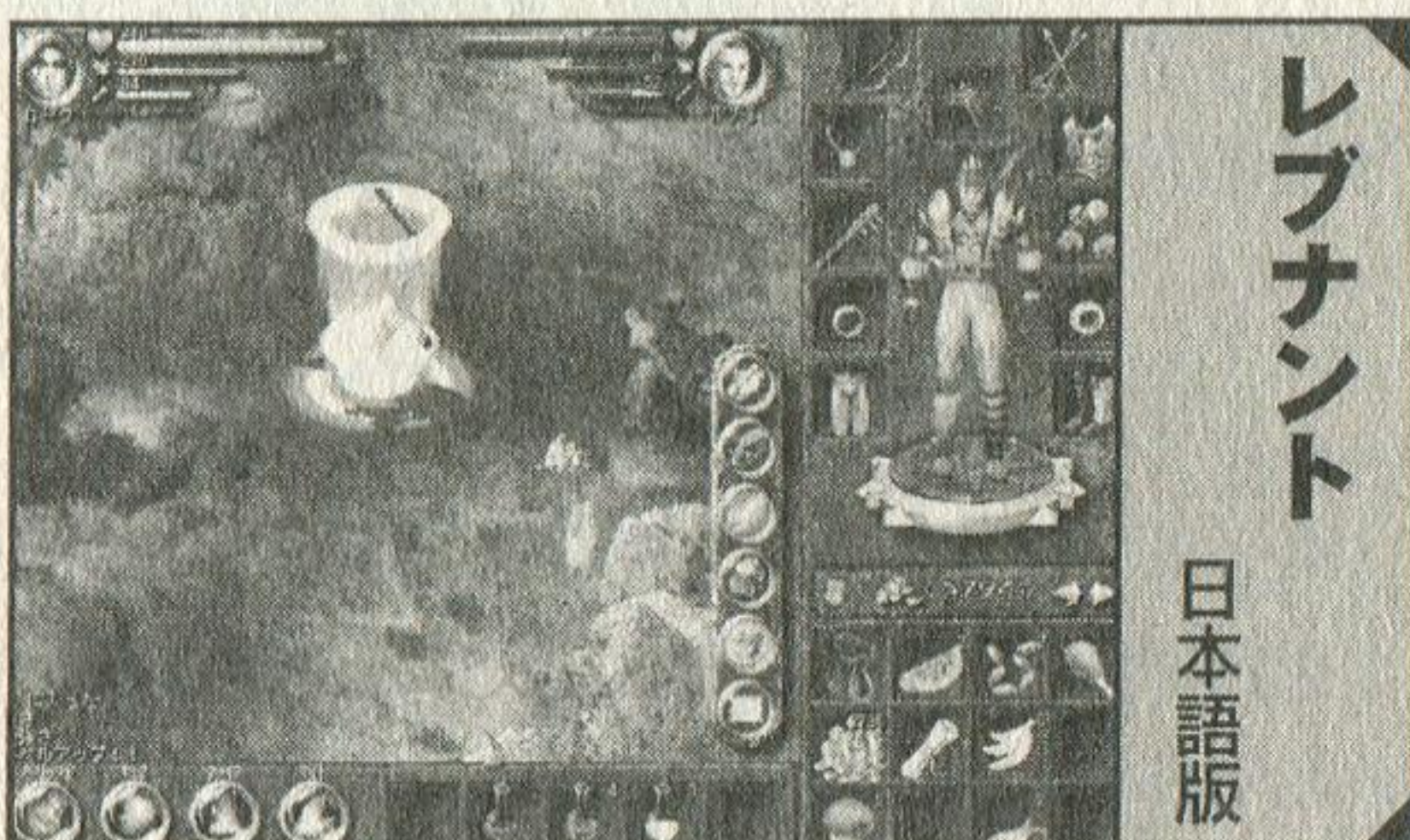
『カオスギア・オンライン』http://web-game.channel.or.jp/chaos2/top.cgi 『Lord of Monsters IV』http://ng.scei.co.jp/lm4/ 『LoveLetter』http://www.loveletter.ac/ 『アクア＝エリアス』http://www.aqua-arius.com/index.html 『Dark Kingdom2』http://www.ask.ne.jp/~homy/dk2/ 『The Tails of Dragons V』http://www.mirai.ne.jp/~tori/ 『Gladiators Station』http://shiden.park.gr.jp/ 『MAHOROBA』http://www2.big.or.jp/~guoms/mahoroba/ 『スペルバウンド』http://www.illusionists.com/spellbound/ 『限定戦争公司』http://www.ohno.gr.jp/lwc/

## 超多彩なアクションが楽しいダンジョンRPGの正常進化

まもなく続編が発売される（いつ出るんだ？）『ディアブロ』は、確かに大勢の中毒患者を産み、レベル50のキャラとユニーク探しにドハマリしたプレイヤーも多かった。……が、プレイ中の左クリック繰り返しに単調さを覚えた人はいなかっただろうか？　確かに『ディアブロ』は他人との連携のおもしろさを教えてくれたゲームではあったけれども、この単調さに耐えきれなかった僕にはそれ以上のものではなかった。その後、ネットゲームの流行は大規模MUD（※）や一人称シューティング、リアルタイムストラテジーに移っていく中でも『ディアブロ』の地位は揺らぐ気配を見せない。

そんな『ディアブロ』系ゲームに、ようやく一石を投じるタイトル『レブナント』が登場した。簡単にいえばルールは、ほぼ『ディアブロ』なのだけれども、一番の違いは戦闘シーン。このゲームの開発者は「日本の格闘ゲームとRPGのファンだ」と公言するだけあって、アクションは非常に多彩、いや、膨大と呼んでいいほど。弱、中、強攻撃とシフトボタンの組み合わせで、実に1000近くの技を繰り出せる。そう、単調だった左クリックの部分が、PS『鉄拳３』の鉄拳フォースモードを彷彿させる、プチ格闘ゲームに置き換わった感じなのだ。レベルが上がると新しい技を覚え、使える攻撃、魔法も増えていく。ここに『ディアブロ』＋αのゲームシステムと、ハデハデのエフェクトが加われば、遊べないはずがない。

……なのに、発売後も人気がなさげなのはどういうこと？　みんな『ディアブロ２』待ち？　待ってる間に『レブナント』、やりません？　シングルのシナリオも国産RPGっぽいし、マルチも別モードで用意されてて結構アツイのに。ああ、もったいないねえ……。（安部理一郎）

**レブナント**
日本語版

メーカー：アイドス・インタラクティブ／
機種：Windows95/98／価格：¥8,800／
発売日：'99年10月29日

# ～注目ネットゲーム紹介～ その２

## フラグを使った遊びネットワーク構築への試み

**アニマスター**

メーカー：アキ／機種：ドリームキャスト／
発売日：未定／価格：未定
※写真はTGS'99秋での発表風景

片手に捕虫網、片手にGBを持って遊ぶ子供たちにとって、デジタルとアナログの差はあるのだろうか。共に楽しい物、ワクワクさせてくれる物という認識しかないのではないか。TGS'99秋の中で、アキ・セガ・メディアファクトリーがタッグを組んだ『アニマスタープロジェクト』の発表を聞いて、そんなことを考えた。

同プロジェクトは、メディアの枠を超えたキッズ層への遊びの提案で、DC版と携帯ゲーム機版、コミック展開やトレカなど４つの核を中心とし、相互にリンクさせる点が特徴だ。

プロジェクトの中核とも言えるDC版『アニマスター』は、世界を旅しながら「アニマ」と呼ばれるモンスターを捕まえて育成し、究極の称号「アニマスター」を獲得することが目的の冒険ゲーム。プレイヤーは200種類以上の「アニマ」を見つけ、相互にビジュアルメモリでデータを交換することができる。また個々の「アニマ」には特定の「アニマコード」が設定され、全メディアで統一される。このアニマコードを一種のフラグとして、携帯ゲーム機版やトレカなど、メディアの枠を超えてデータの相互リンクを行う点が特徴だ。たとえば連載中のマンガで登場した珍しいアニマのコードを入力すると、DC版や携帯ゲーム機版でも同じアニマが登場するなど、立体的な展開も可能だという。

気になる携帯ゲーム機にはゲームボーイカラーを検討中とのこと。これが実現すればソフト上ではあるがセガと任天堂のハードが連動することになる。とはいえ子供たちには、そんな大人の理屈は関係ないだろう。必要なのは単なるメディアミックスではなく、個々の作品から一歩離れた「トータルゲームデザイン」の思想だ。（片山隆）

※MUDはMultiUserDungeon（またはDimension）の略。『UO』『DIABLO』のようなゲームの総称。

## 『どこいつ』新ネットゲーム論

ポケットステーションの登場以来、ゲームとメモリーカードをいかにリンクさせるかという試行錯誤が、いくつものゲームで行われてきた。携帯可能で、なおかつ遊べるメモリーカードというポケステに、そこから新しい遊びが生まれるのではないだろうかと、誰もが直感で思ったに違いない。どうやら新しい遊びを作り出すということは、そう簡単なことではなかったようだが……。その多くのゲームが、本体に付属するミニゲームだったり、あるいはほかの人とのデータの交換やおまけのゲームといった感じだ。

『どこでもいっしょ』というゲームは、これらのポケステ対応ゲームとは、ちょっと違っている。ポケステがあって、初めて楽しめるといったゲームなのだ。というのも、まず『どこでもいっしょ』は、そのタイトルが示すとおり、どこでもいっしょであるということがゲームシステム的にも組み込まれている。毎日持ち歩いて、暇なときに、ポケステ内にいるキャラクターに言葉を覚えさせ、なおかつ内部のキャラクターとのゲームを介した対話を楽しむことになる。ただし育てゲーということでもない。いつでもどこでも言葉を覚えさせたりするのは、他の『どこでもいっしょ』プレイヤーとのコミュニケーションのためだ。しりとりをして勝負したり、あるいは勝負後のキャラクターの反応を見るためだったりする。つまり、ゲームを介して他人とのコミュニケーションを楽しむことが、このゲームと文字通りどこでもいっしょにいさせる必然性を作る。コミュニケーションのためにキャラクターを育てるのである。育てたデータでコミュニティができる。これこそネットワークゲームの新しいカタチではないだろうか。

（高橋ピョン太）

**どこでもいっしょ**

メーカー：SCEI／機種：ポケットステーション／価格：￥3,800／発売日：'99年7月22日

# ネットゲームの殻を破れ！

## SNK vs. CAPCOM、夢のクロスオーバー

**SNK vs. CAPCOM** 激突カードファイターズ

メーカー：SNK／機種：ネオジオポケット／価格：￥3,800／発売日：'99年10月21日

対戦格闘ゲーム界ににおける二大巨頭、SNKとカプコンの、人気キャラクターたちの夢の共演が、カードゲームとなってついに実現した。

カードの種類はSNKサイド、カプコンサイド合わせて300種類。誰もが知っている有名キャラクターのカードばかりでなく、少々マイナーなキャラクターも入っており、出典となる作品を知っていれば、ニヤリとさせられること請け合いだ。両社のゲームファンならば、自分の思い入れがあるキャラクターたちのカードが徐々に集まってくるのは、やはり嬉しいもの。ファン心理を巧みについていると言えるだろう。他にも、カード集めの際のCPU対戦の相手として、両社作品の開発陣や声優といった著名人や、果ては懐かしのネオジオマスコットキャラクター「ゲーマント」まで登場するなど、これでもかと言わんばかりのファンサービスぶりである。

核となるカードバトルシステムは、お互いが場に出したキャラカードの体力と攻撃力を合わせた意味を持つバトルポイント（BP）という数値の大小によって勝敗が決定され、相手のカードを上手く排除してプレイヤーのHPを0にすれば勝ちというもの。比較的単純で分かりやすいが、強力な特殊効果を持つキャラカードや、場にキャラカードを出した際に溜まっていくソウルポイント（SP）によって使用できる補助カード、キャラ同士の合体攻撃など、戦略には気を配らなければならない。

ゲームとしてもなかなか良くできており、ファンアイテムという位置づけに止めておくには少々惜しい。数年前までは考えられなかったメーカー間の協力関係が生み出した本作品。次なるSNK vs. CAPCOMシリーズが楽しみである。

（高須恵一郎）

特集総論

# 既存ゲームの移植では意味がない

**寡占化が進み初回ロットが減る現在。ゲーム業界の質的転換が求められている。**

私見で恐縮だが、昨年スカイメールなど携帯電話でメールがサポートされ始めた頃、マニアの玩具に留まると思っていた。携帯でメールを交換するくらいなら、直接会話すればいい。留守なら留守電に残せばいいではないか。まるで携帯電話のメール機能が、そろばん付き電卓のように思えたのだ。

ところが、自分でiモードを購入してから考えが変わった。直接話せないようなつまらないことでも、メールなら相手の時間を束縛しないので、気軽に打てるのだ。そしてコミュニケーションの本質が、意味のある情報伝達だけでなく、日々のおしゃべりのような、意味のない会話にもあると気づくのに、時間はかからなかった。

会話から郵便、電話、FAX、ポケベル、メール（それもPCからケータイまで）と、メディアが変わるにつれて、内容の幅も広がる。そこにそろそろゲームが加わり始めてきた。その内容も既存のメディアとは異なるはずだ。アーケードの音ゲーにプレイヤーと観客の無言の関係があるように、iモードのゲームがケータイだから成立するように、PCと家庭用ゲームにも、適した領分がある。

ただ、これまで日本のゲーム業界は、欧米のPCネットゲームの影を追い続けたり、業務用の通信対戦の追従で終わってはいなかったか。もちろんPCネットゲームは面白いし、ゲームとして高いレベルにある。だがそれは海外でインターネット以前からコツコツ積み上げられてきたノウハウの結集だ。また、業務用の通信対戦はアーケードという相手の顔が見える距離だから可能な精密機器だ。

もちろんコンシューマでもハードやソフトの研究で、そうしたゲームが遊べると嬉しい。ただ開発者の思考がそれだけに縛られてはナンセンスだ。日本は電話料金が高い、回線がプアだ、NTTが悪いで思考を停止させるのも、クリエイティブではない。

もっともこれまでは、パッケージソフトでも商売になった。しかし、画面が綺麗なだけのゲームでは、市場の寡占化が進むだけだろう。そろそろ別の仕掛けを考えなければならない時期にきている。

ネットゲームの本質はゲームから生まれるコミュニケーションにある。ゲームの本質がモニターの外にあるわけだ。何もリアルタイム性や同一機種にこだわる必要はない。店の伝言板に張られたプリクラから始まるゲームがあってもいい。モニターの中だけを見ては、ゲームは作れない。

また既存のゲームが発売日1～2週間で売り切る狩猟採集文化なら、ネットゲームはインフラを整備してゲームという種を蒔き、市場を育てる農耕文化への進化だ。ユーザーがゲームを消費するだけでなく、ゲームを盛り上げるクリエイティブな遊び方も生まれる。

そしてネットゲームのもう一つの魅力は、家庭用のハード別の縦割り市場に風穴を空ける、自由な風が吹いていることだ。ウェブゲームの中には、機種を選ばず遊べるものもある。DCで任天堂のサイトを見たり、ケータイでPSソフトを買う。機種ではなくサービスの中身が重要になる点が、ネットワークの本質だ。

ネットゲームを枠にはめる必要はない。何もハイテクなことをするのが偉いのではない。もっとラジカルな視点で作られた「つながるゲーム」を遊びたい。

（編集部　小野）

隔月刊

# パソコン批評 12月号

A5判/132ページ
定価880円（税込）

## 特集 パソコン進化の終焉の次にくるもの

パソコンは岐路を迎えている。ビジネスユースには使いやすく、コンシューマユースには使いにくいという旧来の構図をパソコンは打破できるか？　もし無理な場合、他のコンピュータ機器にバトンを渡す時期が来ているのかもしれない。

**●キラーアプリケーションを探せ！**

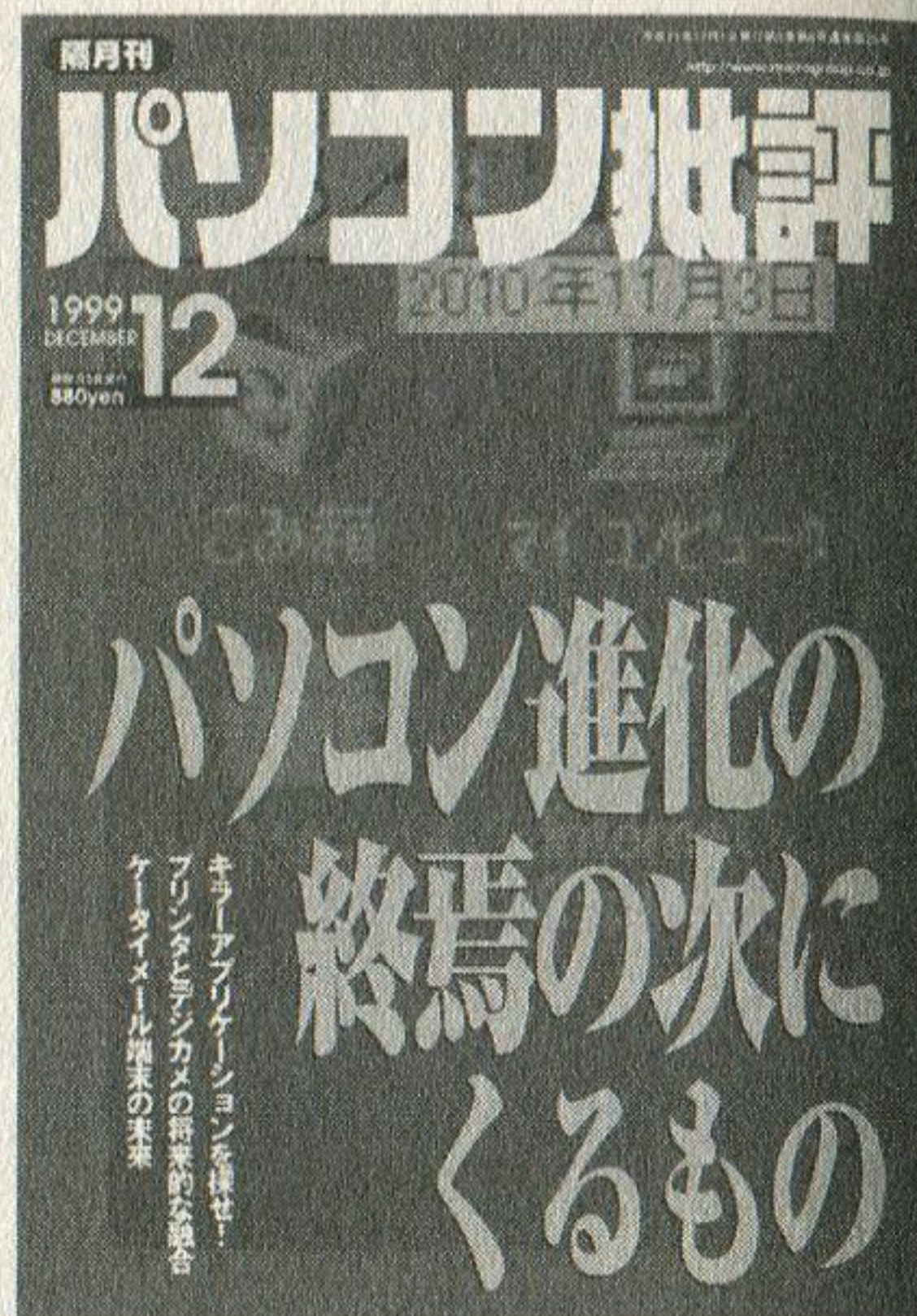
コンピュータに新たな楽しみを与え、ユーザー増の起爆剤となるものをそう呼びたい。インターネットに続く新娯楽候補はどう花開くか？

**●プリンタとデジカメの将来的な融合**

今パソコンの中で、もっとも活きのいい周辺機器の代表がプリンタとデジカメ。今後、パソコンをどんな道に誘おうと目論むか？

**●ケータイメール端末の未来**

爆発的に普及した携帯電話とPHS。そこに電子メールが加わることで、新たなコンシューマPCの姿を垣間見ることができるかもしれない。

**ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調!!**

季刊 COMPUTER DIY SHOPPING & MAGAZINE

# PC自作派 Vol.12

A5判/132ページ
定価980円（税別）

## 特集 次世代アーキテクチャの実力拝見 Athlon vs PentiumⅢ　世紀末5番勝負

去る8月17日からついにAMD新世代CPU、Athlon（アスロン）が発売開始となった。さて、このアスロンとはどんなCPUなのか。アスロンの実力をPentiumⅢの実力をふまえながら解明していく！

**●インテル追撃の秘密兵器Athlon登場で自作パソコンはどう変わるのか？**
**●おまえの速さを見せてやれ！　正調ベンチマーク対決**
**●アプリケーション・ベンチマーク3本勝負！　アスロンはレンダリング処理に強し!?　ほか**

初級●スタンダードパソコン編
**RAIDを使ってお気楽・最適スタンダードパソコン！**

中級●アウトローパソコン編
**来たれデュアルの時代よ！　ABIT社「BP6」が切り開く自作アウトロー伝説**

上級●ファイナルキューハチ編
**愛のキューハチ復活大作戦**

上級●ポッキリパソコン編
**ポッキリ天国へようこそ！　1万円＆10万円ポッキリパソコン**

**好評発売中！**

編集・発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1マイクログループビル

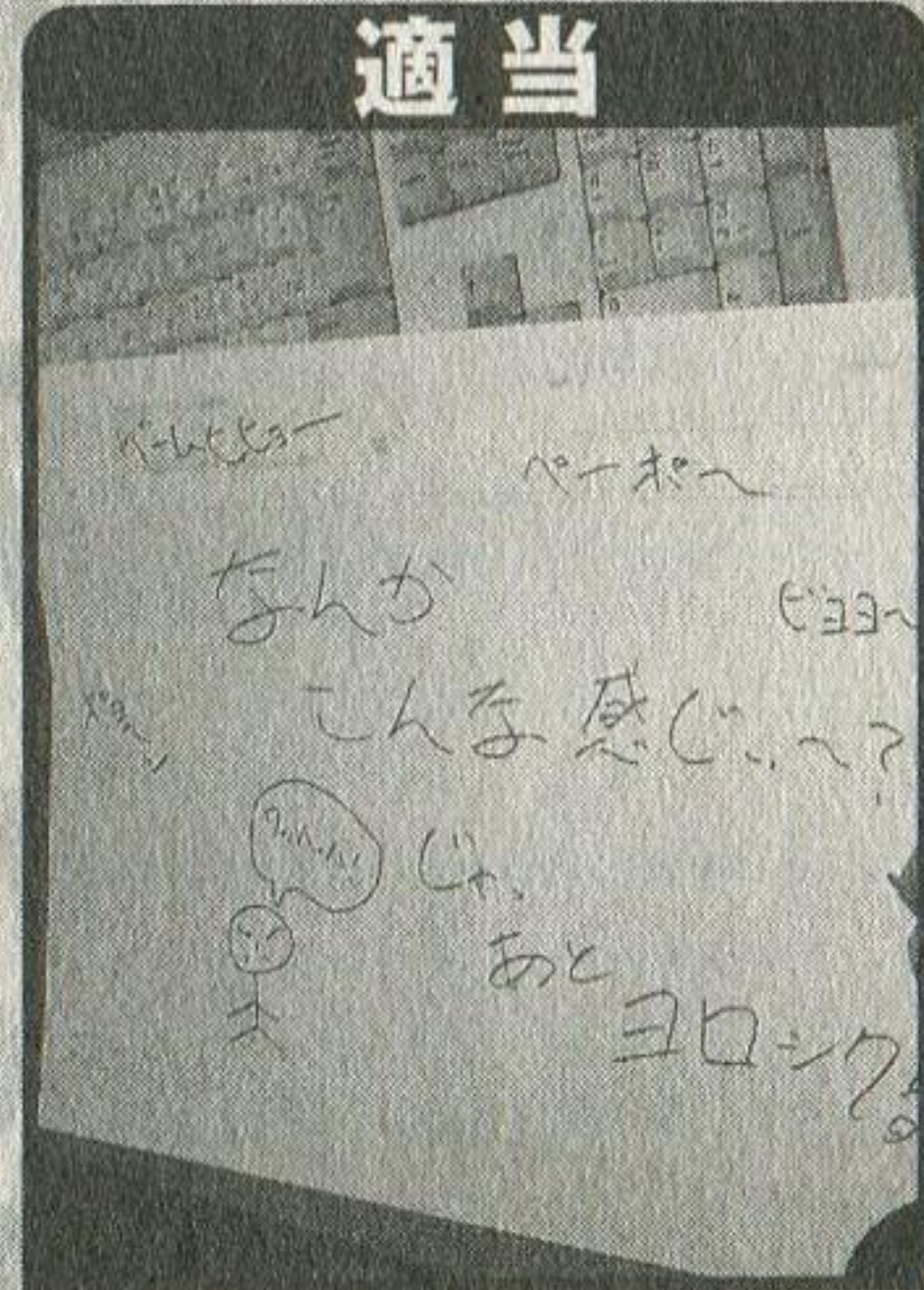
## 街で見かけた2000年問題

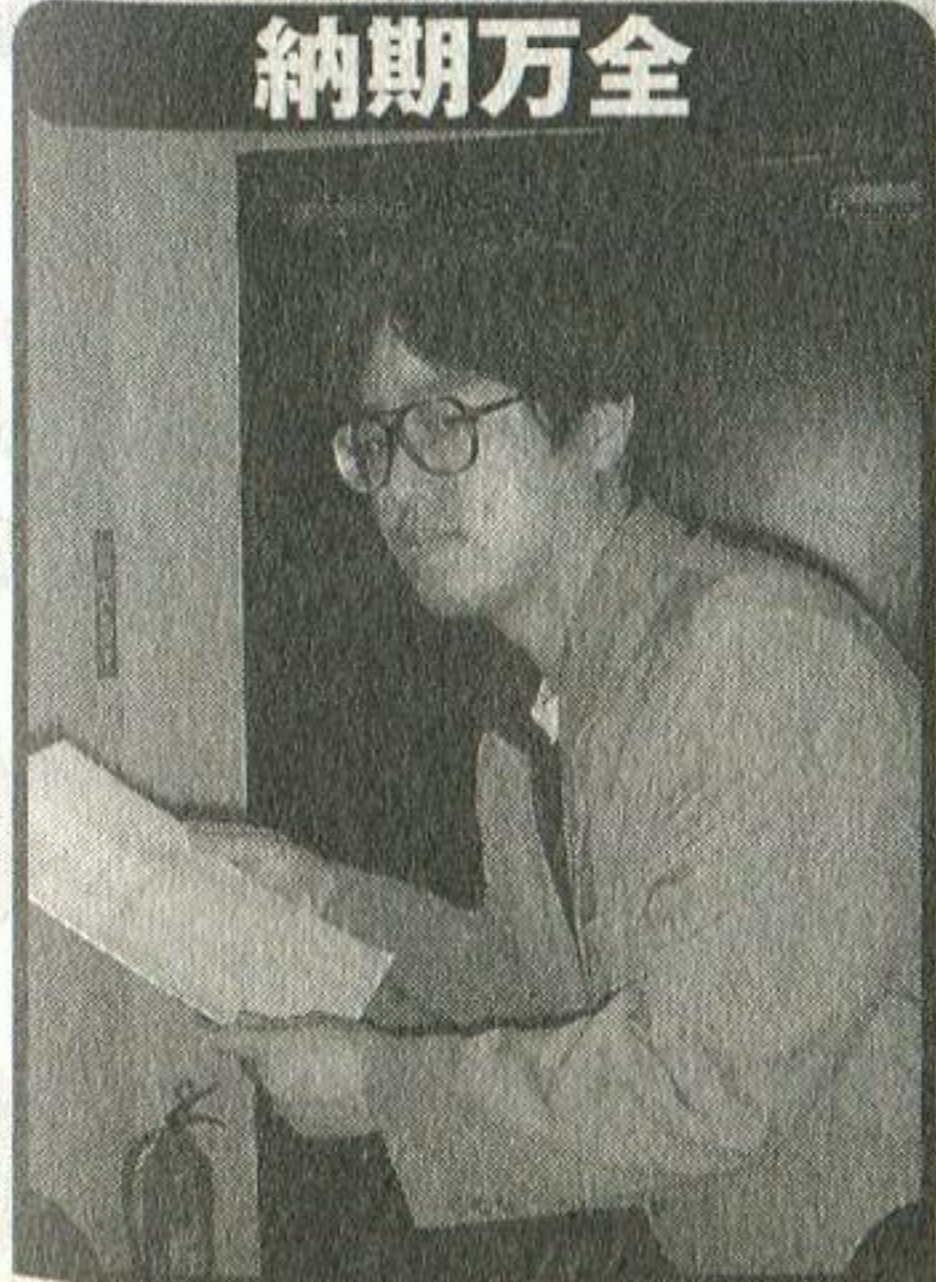
# ネットゲーム呪縛と新生

**ネットゲームの呪縛とは何か？　ミレニアムを超えて探求を続ける小野さんです。**

**接待プレイ**

**適当**

ある日曜日、**秋葉原のメッセサンオー前**で一人読者アンケートを取っていた小野オンラインさん（38歳、独身、バ松井は彼女とその母親と3人で食事に、ヤマウチは彼女とTDLでデートに）は考えました。なんで自分だけ休日出勤で仕事をしているんだろう。なんか腹が立つぞ！　えーいこうなったらゲームで勝負だ！　というわけで極めて発作的にネットゲームを作ることにしました。

プログラミングの知識は『こんにちは！マイコン』（すがやみつる著）ほどしかない小野さんですが、そこは「できるかな」世代。紙と鉛筆と糊とハサミを使わせれば、右に出るものはいても左に出るものはいません。迷わず**任天堂のトランプにペタペタと紙を貼っていきます**。Jの代わりに「二枚舌」、Qの代わりに「八方美人」、Kの代わりに「適当」等々。最初に手札を7枚配って、山札から1枚取りながら1枚捨てて、3枚＋3枚＋2枚の役を早く作った方が勝ち。役によってもらえる点数が違う等々。1時間後、みごとに『**誰がカリスマ編集者かゲーム**』が完成しました。なんだかセブンブリッジのキャラゲーのようだが、まぁ気にすまい。えっ？　もちろん追加カードも配信の予定で、ネット対応もバッチリです。

というわけで早速ゲームを始めましょう。バ松井、2巡目でいきなり「**適当**」でポンをかましてきました。さすがは編集部一ラフが適当なだけはあります。すると4巡目、ヤマウチが「**八方美人**」と「**接待プレイ**」で3＋3と一気にリーチ！　やはり京都人、最後はブブ漬けで勝負なのでしょう。ところが5巡目、ふとしたはずみで停電し、灯りが戻ってみんなの視線が場に戻ると、そこには小野さんの「**納期万全**」「**売上増進**」「**業界健全**」の大三元が！　その刹那2人の「**イカサマだー!!**」……。

以後数十分間の乱闘の後、バ松井が一言。「ゲームより乱闘が盛り上がるようでは、もはやゲームとは言えない。次回作には期待しないでよい／プレイ時間：一晩」。うーん残念。ぐるぐるとネットゲームの呪縛にからめ捕られていく小野オンラインさん（38歳、独身、アンケートご協力ありがとうございました）でした。

**納期万全**

**二枚舌**

★はいっ次号の裏表紙、縦縞ね！　阪神優勝万歳!!　阪神V2万歳!!（2軍やけど）。（大阪府　あきろっと）
→ゴメン（小野千葉マリンさん（38歳、独身、ラブソング探して））

♠パラパラめくっていて、小野さんの写真と『街みか』を見た瞬間に、さぁ昨日買った『ナイスゲームズ』を読もうと、雑誌を閉じたのは俺だけ（略）。（埼玉県　赤夏透）

# KEI TOUME

## 力強く上手いタッチ。引き込まれるセリフ。コミックバーズ「羊のうた」等、今最も注目されている漫画家・冬目景氏に聞く。

**Q1.** 今回、表紙用に制作していただいたイラストのコンセプトをお教え下さい。

**A1.** 「ネットワーク」ということで、つる植物をイメージしてみました。

**Q2.** 冬目さんはゲームがお好きと伺いましたが、これまで遊ばれたゲームで心に残る一本があれば教えて下さい。

**A2.** 『BATSUGUN』。初めてゲーセンでコインを入れて遊んだ（正確にはコインをつぎ込んで狂ったようにハマった）。

**Q4.** 冬目さんが影響を受けられた方、または注目している方がいらっしゃればお教え下さい。

**A4.** ガメラ。

**Q3.** 冬目さんが、漫画・イラスト等のお仕事をされるときに、気を付けられている点や大切だと考えられていることがあれば、お教え下さい。

**A3.** しめきり。

**Q5.** 映画やＴＶ、コミックなど、最近面白いと思ったものがあれば、お教え下さい。

**A5.** マンガは、ここ数年、全く読みません。ＴＶも観ません。映画もこれといったモノがありません。

**Q6.** 今凝っていることがあればお教え下さい。

**A6.** プラモデル（ガンダムから日本の名刀シリーズまで幅広い）。

**Q7.** 今回の特集のテーマである「ネットゲーム」について感じられていることがあれば、お教え下さい。

**A7.** パソコンとか持ってないので、あまりピンときません。

**Q8.** ゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

**A8.** 辛いことがあっても希望を捨てずに頑張って下さい。

PROFILE

**冬目景（とうめ・けい）：**'92年「コミックバーガー」でデビュー。現在、コミックバーズで「羊のうた」、ビジネスジャンプで「イエスタディをうたって」、モーニング増刊で「文車館来訪記」を連載中。来年は「黒鉄」を描く予定。

シネマの子供たちと
ゲームの子供たちの
絶対0度の戦争が始まる！

KOJIMA CINEMA SPECIAL

# KOJIMA HIDEO × TSUKAMOTO SHINYA

**「KOJIMA CINEMA」連載四年目突入を記念しての特別企画は、小島監督が大ファンという鬼才・塚本晋也監督とのスペシャル対談だ。二人の熱のこもったトークで世界中を燃え上がらしてやるぜ！**

## 「『用心棒』をゲーム化したい」「『小津ゲーム』とか面白そう」

―塚本さんはゲームをプレイなされたりするんですか？

塚本氏（以下塚）：いや、それが全然やったことないんですよ。以前『鉄男』をゲーム化する話があったんですけど、それも立ち消えになってしまって。人からはゲームとか結構やってると思われているようなんですが。ゲームに対する知識がほとんどないので、ゲーム制作者の方と対談なんて大丈夫なのかなって思いましたけど。それで今回『メタルギアソリッド』のビデオを見させてもらったんですけど、いや凄いですね。

小島氏（以下小）：ありがとうございます。

塚：いやホント驚愕しました。すげえな、と。ディテールの凄さとかデザインとか映画チックでもあるけど、映画とは全然違う一つの作品なんだなぁと驚きましたね。取材などで時々ちょこっとゲームを見る機会があるんですが、表現とかどんどん凄くなっていきますよね。それで「今はここまで来ているのか！」と、凄みを感じました。ロボットとかも良く動いて、どのようにして作るのか想像もつかない。やはり時間とかかかるんですよね？

小：構想から数えると5年位です。実際に人数をかけて作ったのが2年ですね。

塚：映画の作り方と同じで、分業が結構あるんですか？

小：基本は分業なんですけど、各ユニットがそれぞれコミュニケーションできるんです。アニメなんかは原画と動画と全然違う場所で作ってるらしいですけど、うちの場合は隣に居ますから。何か問題とか起こるとすぐに各パートとミーティング出来るっていう。

塚：アニメと映画の作り方は近いんですけど、ゲームはどう作ってるのかまるで分からないですね。

小：ゲームもアニメも、自分で1から世界を作っていきますよね。気に入らなかったら、作り直すことも出来るんです。一方で映画を撮るのはライブですよね。その時々の天気とか、光とか影とか上

手く出たり出なかったりする。そうして撮った瞬間瞬間をつないで作品に持っていくという、そういう作業に憧れますね。たとえばあるシーンが気に入らなくても、映画ならば仕方がない。でもゲームは直すことができる。だからいつまでたっても作業が終わらないんです（笑）。

塚：なるほど、際限がないですね。映画と違って、世界をすべて書き込んでいくっていうのは、ちょっと常軌を逸した大変さなんでしょうね。本当に凝ってますよね。

小：あと、カメラをいろんな所に置くことも出来るんです。まずラフな絵コンテを描いて、画面上にポリゴンでセットを組み、ライトの位置やレンズを変えて、「望遠ー」とか言いながら、色々なアングルから撮ってみるんです。

塚：じゃあ基本的な舞台設定やキャラクターをまず作っちゃって、後でアングルが自由に選択できるんですね。

小：ええ、だから終わらないんです。今日作ったものが、次の朝には気に入らなかったりして（笑）。

塚：なるほどなぁ。少しはコンピューターとかにも慣れなきゃと思って、パソコンでポスターを作ったり、パソコン上で編集などやってみてるんです。アナログとデジタルは対極に語られてますけど、「手作り監督」としてはデジタルも手作り感覚で出来ないかと思って。結構ギャグとしても面白いし、本当に出来たらいいぞと思いながらやってるんですけど、馴染まねぇ馴染まねぇ（笑）。だからゲームの話とか聞くと、何か遠い宇宙の話のように感じちゃいますね…。このゲームは普通どれぐらいの時間をかけて遊ぶんですか？

小：2、3日ですかね。

塚：映画みたいに1時間半で終わるって物と違って、ほとんど「体験」ですよね。以前見せてもらったゲームは、ストーリーの所（ムービー）とゲームの所との質が違ったんですけど、今は違いがあまりなくて凄いなって驚きました。

小：今度出るプレイステーション2では、今までムービーだった実写の様なデモが、そのままゲームになると言われてますね。

塚：それは究極ですね。ディテールが凝ってて、吐く息が白い所まで作ってあったりして。でも、鬱陶しくもないですか？

小：あんな細かく全部やらなきゃいけないかと思うと、もう（笑）。

塚：常軌を逸してると言うか。

小：どうしてもカメラで誤魔化してしまう部分がありますね。今のゲームでいうと、キャラクターっていうのは人形なので、演技が出来ないんですね。動きと声優さんの演技だけなので、細かい芝居がなかなか出来ない。感情まで伝えられるようになると良いと思うんですが、それはまだ出来ないので。

塚：いいですね、感情の機微を描く『小津安二郎ゲーム』とか面白そうですね。2人がただ座布団に座ってるだけで、最大限のサスペンスを感じさせるという。そんなゲームは面白いだろうな（笑）。

小：原作物でゲームをやりたいんですけど、なかなか難しいですね。

塚：どのように難しいんですか？

小：ゲームはやっぱり遊んでナンボの物ですから。安部公房の小説のゲームとか作りたいんですけど

## 塚本晋也最新作『BULLET BALLET／バレット・バレエ』

監督・脚本・撮影監督・美術監督・照明・編集・製作・主演＝塚本晋也
出演＝真野きりな／中村達也

塚本晋也監督が8役をこなす新作『BULLET BALLET／バレット・バレエ』は、監督がこだわって撮り続けてきた東京が舞台。恋人を拳銃自殺で亡くしたCM制作会社員は、死の真相を探ろうと拳銃を手に入れるために奔走する。そこで知り合った少女不良グループを巻き込んで物語は展開。鉄の子供たちと闇の子供たちの、絶対0度の戦争が始まる！

（配給：ゼアリズエンタープライズ　2000年正月第2弾　渋谷シネ・アミューズ、心斎橋パラダイスシネマ他にてロードショー）

塚本監督が再び「東京」を描く『BULLET BALLET／バレット・バレエ』。

ね（笑）。あと、お金を儲けて『用心棒』のゲーム権を東宝に買いに行こうかなぁとか。

塚：ああ『用心棒』って確かにゲームにしたら面白そう（笑）。

## 「映画世代とゲーム世代との闘い」「それ、いただきます」

——塚本さんの新作『バレット・バレエ』をご覧になった小島さんの感想をお聞かせいただけますか。

小：前の作品『双生児』で美しい色の塚本映画を見た後に『バレット・バレエ』を見ると、やはりモノクロが良いなと思いました。内容的には『東京フィスト』に近いですよね。

塚：そうですね、同じ東京ものという事ですので。

小：東京が嫌いなんですか？

塚：多分愛憎半ばっていう感じなんだと思うんですけどね。

小：僕は嫌いなんですけど（笑）。

塚：たとえば家族で田舎の海に遊びに行ったりすると、田舎の方は夜の闇の海の具合が暗くて、妙に恐いんですよ。それで東京に帰ってきて、車の排気ガスの匂いを嗅ぐとホッとするんですよね。でも、30歳を過ぎるころになって、ちょっと窮屈っていうか、閉塞感を感じるようにもなりましたね。

小：僕も若い頃は田舎に居たので、都会の喧噪というか、錆とか路肩とか電線とか、そういうのが凄く好きだったんです。でも30過ぎたぐらいからちょっと…。

塚：確かに30過ぎた位から段々ジジイになってきて、重力に逆らえなくなって、土に近づいていくんでしょうね。そうなった時、下にコンクリートがあるとちょっと土に帰りづらいなぁという極端な事を考えるくらい、閉塞感を感じてますね。突然「じゃあアフリカでも」って行きたくなっちゃうという。

小：いいですね。『野生のエルザ』とか撮って下さい（笑）。

塚：（笑）

小：塚本さんとは同世代ですよね。僕らの世代っていうのは、映画やマンガの世代。

塚：マンガジェネレーションですか。

**塚本晋也**（つかもと・しんや）
'60年1月1日、東京生まれ。TV番組『ウルトラQ』にのめり込み、8mmカメラで14歳から映画を撮り始める。'89年『鉄男』で衝撃的デビューと同時に世界的成功を収め、以後、映像と音で観客を圧迫する独自の世界を撮り続ける。俳優・製作としての顔も持ち、製作・主演を務めた『sunday drive／サンデイドライブ』（斎藤久志監督）が2000年2月下旬、渋谷ユーロスペースにて公開予定。

### 塚本晋也 FILMOGRAPHY

'74-'79 14歳で処女作『原始さん』を制作。他に8ミリで計7本の映画を製作。『翼』『地獄町小便下宿にて飛んだよ』は「日本を記録する映像フェスティバル」に入選。
'86 『普通サイズの怪人』
'87 『電柱小僧の冒険』
'89 『鉄男』——本格的デビュー作。男が鉄に浸食されるサイバーパンク作品で、高密度＆猛スピードの斬新な映像が世界各地で賞賛された塚本監督の代表作。ニュープリント版『鉄男』が2000年2月、渋谷シネ・アミューズにてリバイバル・レイト・ロードショー予定（配給：海獣シアター）。
'91 『ヒルコ／妖怪ハンター』——初のメジャー配給作品。諸星大二郎の原作を映像化したホラー映画。主演は沢田研二。
'92 『鉄男Ⅱ／BODY HAMMER』——『鉄男』の続編。カラー作品になり、SFアクションの色が濃くなっている。
'95 『TOKYO FIST／東京フィスト』——塚本監督が実弟（塚本耕司）と愛憎劇＆殴り合いを繰り広げる異色ボクシング映画。
'99 『双生児』——本誌29号の『コジマシネマ』参照。

決して色褪せることのない衝撃作『鉄男』。

小：『バレット・バレエ』は、僕ら映画世代と、下のゲーム世代との闘いの映画だと思うんです。で、そこに銃が出てきますよね。僕らの世代は洋画やマンガで銃に慣れ親しんできたけど、自分たちの周りに本当に銃はなくて、銃犯罪もなかった。さらに僕らの世代は、環境破壊とかが進んで公害などが発生して、世紀末思想を植え付けられていた。でもゲーム世代は、生まれる前から銃犯罪や環境破壊があって、それを当たり前のように受け入れ、ゲームで遊んでいる。そうした世代間のギャップが描かれているなと。

塚：「映画世代とゲーム世代との闘い」、面白いですね。それ、いただきます（笑）。どこかの雑誌とかでインタビューされたら、知ったかぶってそう答えよう。黙ってて下さいね（笑）。もともとはオヤジ狩りをしてる若者たちが家では良い子ぶってるっていうのが「ああ怖いな」と思って興味を持ったんですが、実はマンガ世代とゲーム世代ってそんなに遠くはないんですよ。どっちの世代も『マトリックス』の映画のように、現実感がなくて困ってる、苦しんでいることには変わりない。互いにギャップを感じながらも実は同じ穴のムジナかも知れない。

小：今はテレビをつけると銃犯罪のニュースとか流れますからね。昔は映画やマンガの世界でしかなかったのに。

塚：今アメリカではかなり問題になってますよね。高校で乱射事件が起きたりして。いつの時代でもあると思うんですが、それとも今は特に起きてるんですかね。確かに妙に多いんですよ。東京ではさすがに銃はないけど、オヤジ狩りとか銃と同じ様な暴力が起きてきる。失明させちゃったりして、加減とか分からないんでしょうね。映画より現実の方が怖い。海外に行ったりすると「あなたは暴力的な映画ばかり作って、まずいんじゃないですか」って言われるんですけど、実に不本意ですね。

小：僕も言われてますよ、ずっと。

塚：やっぱり言われますか？

小：ちょうどコロラドの銃乱射事件が起きた直後にE3というゲームショーがあって、そこで色々と。アメリカとか本当にうるさいですよね。実際に軍隊でゲームを教材に使ってるらしいんですよ。新兵に『DOOM』っていうゲームをプレイさせるんですが、プレイさせた人間とさせない人間では、戦場で引き金を引く確率が違うらしいんです。それで「ゲームは人殺しの道具だ」っていうことになる。

塚：「そう言われても」って感じですよね。

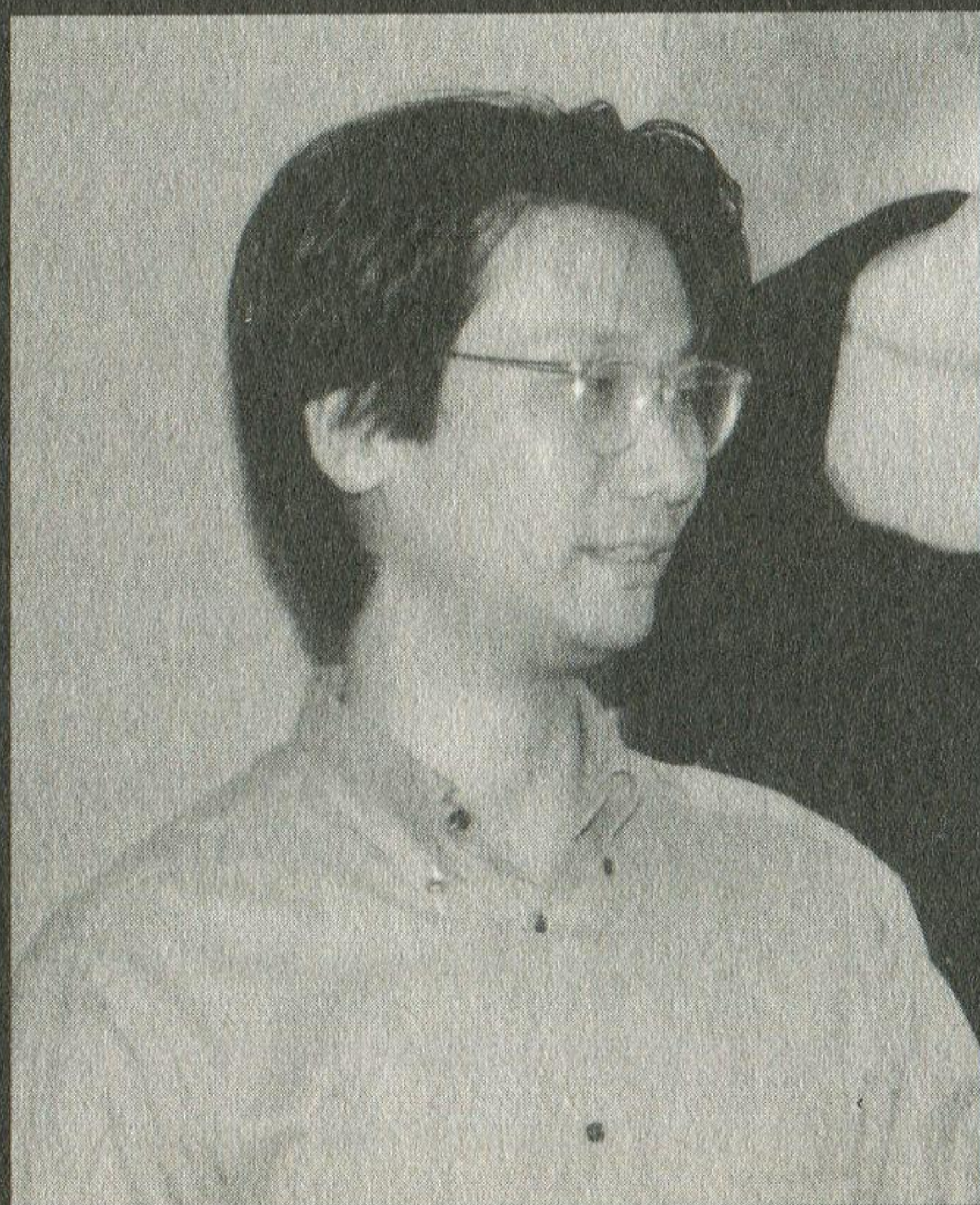
小：ヨーロッパもうるさいんですけど。「ゲームに出る血の色を緑色にしろ」とか言うんですよ。

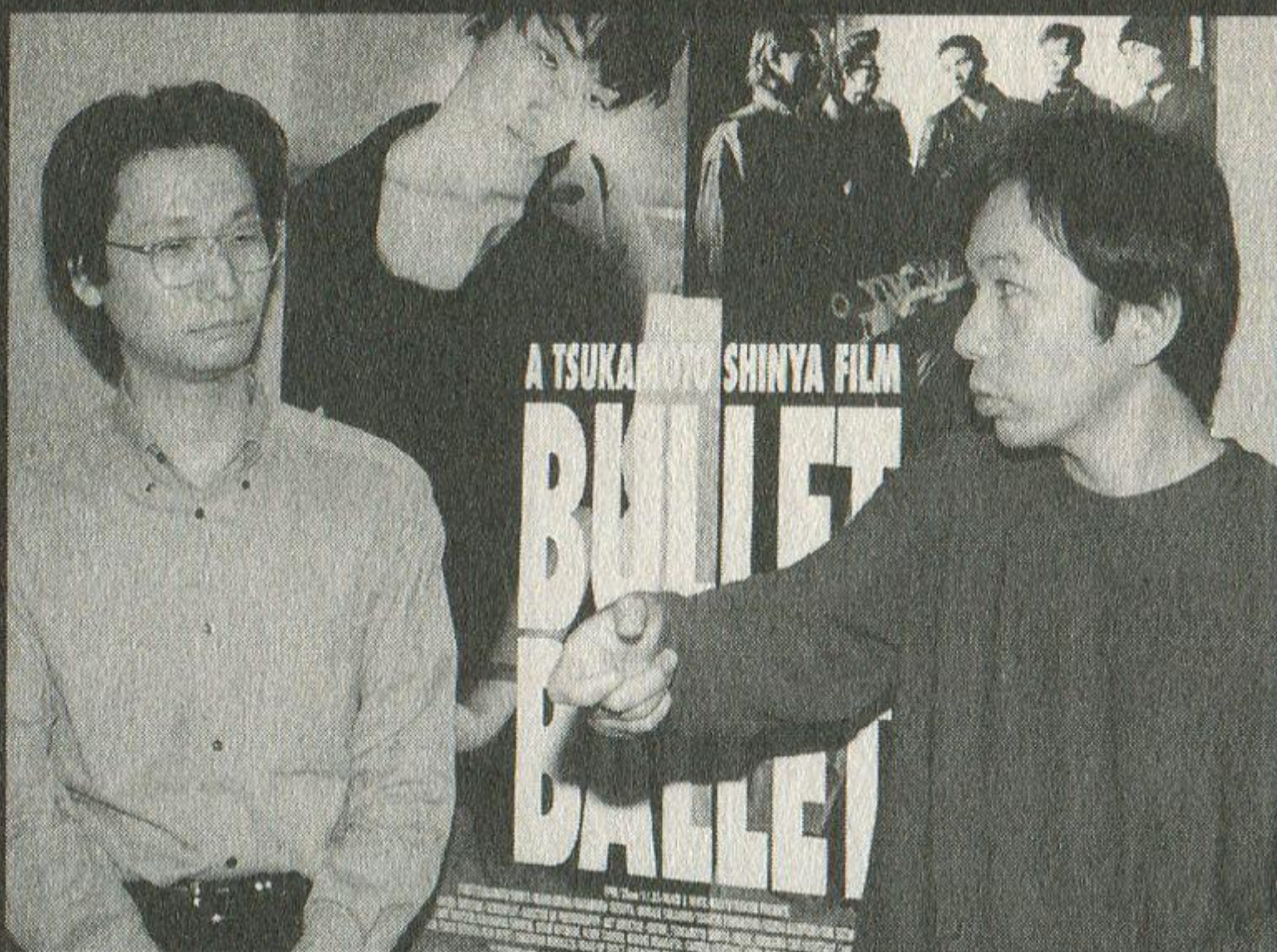
塚：ガメラみたい（笑）。

小：それで今は緑色ばっかりなんですが、今度は「血が緑色っていうイメージが定着したから、次は白に変えろ」って。

塚：白じゃなぁ。

小：やっぱり人を撃ったら赤い血が出ないと駄目ですよね。撃たれたら痛い顔をしないと。そうすることで人を銃で撃ったら痛いということが認識されると思うんですけどね。

塚：一応は「現実世界で歪んだ形

**小島秀夫**（こじま・ひでお）
'86年コナミに入社。現在、株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役でゲームデザイナー／監督。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。現在、次回作を鋭意制作中。

で現れないよう、映画でやってるんです」とかなんとか言ってますけど。

小：難しい問題ですよね。

## 「『空飛ぶ鉄男』をやりたい」「出演させて下さい」

——気が早いですが、塚本さんの次回作のご予定は？

塚：『鉄男』の続きで『空飛ぶ鉄男』ってやりたいんですよ。

小：ぜひ出演させて下さい（笑）。

塚：これはアメリカ映画に見せかけたいと思って。アメリカの資本でやるっていうんじゃなく、いつものような自主映画だけど、背景はアメリカで映ってる役者もアメリカ人で、撮ってるのは僕という。それとは別に、フランスの方でお金出してくれるというので、それは小さい規模なんだけど、どっちかっていうと自由に撮れると思う。その二つはまるで正反対なので、次に何を撮るのかすごい迷いますね。ゲームもやはり次に何を作るか迷いますか？

小：ええ、やりたい物がいっぱいあって順番待ちの状態です。

塚：同時進行っていう訳にはいかないんですかね？

小：僕は不器用なので、同時進行はなかなか出来ないです。

塚：個人的には数よりも入魂の弾を4、5年に一発っていう方が好きなんですけど。

小：塚本さん、ハリウッドには行かれないんですか？

塚：8年くらい前にそういう話があったんですけど、やめました。今も興味はない訳ではないんですけど、冗談のような本気のような話なんですが、『エイリアン6』作りたいなと思って（笑）。ギャグを大真面目でやるのっていいですよ。『鉄男』でチンチンがドリルになるところとか笑ってもいいのに、みんな固唾を呑んで観てる。これが自分の好きなパターン。そこで『エイリアン6』では、エイリアンを倒すには日本にある「鉄男菌」を使うしかないってことにして、その菌をシガニー・ウィーバーが体の中に入れて「鉄女」になるっていうギャグを大真面目にやったらいいんじゃないか、とか。もうすぐ40歳になるのに何アホなこと考えてるんだって思いますけど（笑）。

小：『メタルギアソリッド』は日本よりもアメリカやヨーロッパで売れてるんですよ。無理なく日本人的なものを作ったんですけど、海外で熱狂的に受け入れられて凄かったです。

塚：『鉄男』も最初はイタリアやスペインで盛り上がったんですよ。サッカーとかやらせたらすぐ喧嘩しちゃいそうな、血のたぎりが隠せない人たちに。海外では、押井（守）監督の映画とか、日本のアニメーションも物凄い熱狂的に支持されている土台があるから、ゲームも受け入れられるんでしょうね。

小：ゲームやアニメは、「日本発」というブランドイメージが強くありますね。任天堂でもセガでも、日本製であれば安心して買えるという。

塚：やはりゲームは世界マーケットが相手なんですねぇ。キャラクターは別に日本人じゃなくてもいいわけだし、声もアフレコで変えちゃえばいいし…。ゲームって世界共通なんだなぁ…。今回は「大金持ちと貧乏人」対談だ（笑）。

## 「いよいよゲームへ」「待ってました」

——今回の対談で塚本さんのゲームに対する興味は増しましたか？

塚：そうですね。元々あまり興味がなかったんですけれど、映像を見るにつけ凄いなあと。ホントに吃驚しました。

小：プレイステーション2ではDVDが見れるんですよ。
塚：ああ、そうらしいですね。
小：ゲームを途中でおいといて、映画を観るということも出来る。同じマシンで。
塚：あ、そうなんですか。じゃあいよいよゲームへ（笑）。
小：待ってました（笑）。
――お二人が組んでゲームを作られたら凄いことになるんじゃないかと思うんですが。
小：ゲームは遊ぶよりも作るほうが面白いですから、是非。
塚：なんかハマっちゃったらどうしようと逆に不安なんですけど。
小：『空飛ぶ鉄男』で、空を飛ぶまでが映画で、飛んでから先を我々が作るというのは？ 中間だけゲームにして、嫌な人はゲームをスキップすることも出来る。
塚：あーそっかー、それは新しい形かも。でもやっぱり、ゲームは怖い気もします。映画がゲームに乗っ取られちゃう危機感を感じています。
――やはり若い人たちは映画館へ行くよりもゲームしてますよね。
塚：そっか！ 今気付いたけど、小島さんって敵なんだ！ 早いうちに潰しとかなきゃ！（笑）
小：いやいや（笑）。ゲーム機でDVDが見れるようになると、僕は逆に映画に帰ってくると思うんですよ。今までゲームしか知らなかった子がDVD買って来て映画を観たら「おお、こっちの方が面白い！」って。
塚：ホントでしょうねぇ？（笑）やっぱりゲームってムチャクチャ儲かるんでしょ？
小：えーと、売れれば儲かりますね。でも今はなかなか売れないんですよ。市場が偏ってるというか、売れるものはいっぱい売れて、他は全然という。でも当たったら、凄いです。
塚：映画はどんなに頑張ったって当たんないので（笑）。今回はなんか弱者強者対談みたいになりましたねぇ。いろいろと勉強になりました。
小：いえいえ、こちらの方こそ。
――ありがとうございました。

（聞き手・構成／編集部）

## 塚本監督との対談を終えて ――小島秀夫

塚本監督にお逢いできて、ほんと嬉しかったです。サインまでいただいてしまいました。実は監督を生で拝見するのはこれが初めてではありません。何を隠そう『東京フィスト』公開時、大阪はテアトル梅田劇場での舞台挨拶の折、ファンの一人として、わずか1メートルの距離まで肉薄した事（接近遭遇？）があるのです。あの時は質問したくても、若い連中（映画小僧）の熱気に気圧され、ついに最後まで声を発する事ができませんでした。そんなファンとしての憧憬（畏敬）もあり、かなり緊張して対談に臨みましたが、監督の実に気さくな人柄に終始和やかなムードで対談を終える事ができました。

「この歳になると、好きなものしか撮らないよ」という監督の言葉、やたら心に染み入りました。ここ数年悩んでいる所を一突きされた思いです。しかし「好きなものを創り続ける」には、すべてを擲つ、常軌を逸した精神力が必要です。塚本監督には今もそれだけのパワーと気迫を感じました。またそれが塚本作品につながっています。この所、ゲーム創りに疲労困憊気味であったのですが、塚本監督に逢って、また元気が出てきました。やっぱり、まだまだゲーム創りを続けたいと思います。「コジマシネマ」もまだまだやります。この誌面で、僕なりの「映画」と「ゲーム」の架け橋になれたらと思っています。この13年間ゲームを創って来てよかった、この3年間「コジマシネマ」をやってきてよかった。塚本監督、ありがとうございました。

塚本監督とガッチリ握手。両監督によるタッグは実現するのか？

**セガ4研部長、名越稔洋氏のゲーム哲学が全部わかる新連載！**

# 名越武芸帖

## 其の一　ゲーム成立の条件

はじめまして名越です。本誌に書かせて頂くのは初めてなんですが「ゲーム制作」って何なの？　なんていう興味を持ってる方に対して、少しでも面白く読んで頂ければ幸いです。

では先ず「ゲーム」って何？　って所から始めましょう。

現在「ゲーム」といえば「ビデオゲーム」がすぐに思い付きます。

と言うよりイコールに近い扱いになってますよね。

でも実際はそうではなくて「ビデオゲーム」の普及が余りにも凄すぎた為に起きてしまった現象であって「ゲーム」とは「ビデオゲーム」の事ではありません。

皆さんは「ゲーム」ってなんだと思います？

「遊び」でしょうか？

それとも「娯楽」てな感じでしょうか？

俺は、本来「ゲーム」とは「遊び」と同義的な意味がある以上に『勝敗要素のある遊び』や『遊びを更に膨らませる駆け引き』という意味で捕えるのが正しいと思います。

更にこれらの感覚の全く無いモノを、俺は「ゲーム」と呼びません。

次に「ゲーム」成立の為の条件とは？　これは3カ条です。

1、ルール：遊びを成り立たせ理解させる（どう遊べば良いのか、どうすれば勝ちなのか、終わりなのか）

2、目的：勝負の目標、理由がはっきりしていること（勝てばどうなるのか？　なぜ勝ちたいのか？）

3、上達：スキル（コツ）が感じ取れること（どうすればもっと上手に、早く、高得点で、スマートにできるか）

これらが1つでも欠けると「ゲーム」として成立できなくなります。皆さんが今まで遊んだゲームの中で『つまんなかった』モノは、きっとこれらの要素の何れか、もしくは組み合わせの設計に問題があったはずです。

大抵は1か3の問題が多いようですね。

ちなみに2が問題のケースでは修正も比較的簡単なのですが、1や3が問題の場合、特に1の場合はかなり厄介です。

根本ですからね。

でも過去にヒットしている「ビデオゲーム」には、これら3つの要素がキチンと成立しています。

例えばカプコンの『ストⅡ』

1、移動レバーと攻撃ボタンで～秒以内に相手をK.O.して、先に～本先取したほうが勝ち。

2、勝ったら次のゲームはタダ。～連勝すると鼻も高い。実際の人間に勝った気分も射幸性に満ちている。

3、上中下段の攻守を基に設計され、あえて偶発性の低い必殺技も存在し、双方を習得すると更に気分良く勝てる。

1を理解し、3の操作で、2を目指す。どうです。素晴らしい。

かなり省いて書いてますが、これだけでも「ゲーム」成立の為の条件は十分に入ってます。

『ストⅡ』に限らず、過去の大ヒットゲーム達には上記の3つが必ずうまく入っています。

自分で何か例にして考えてみて下さい。

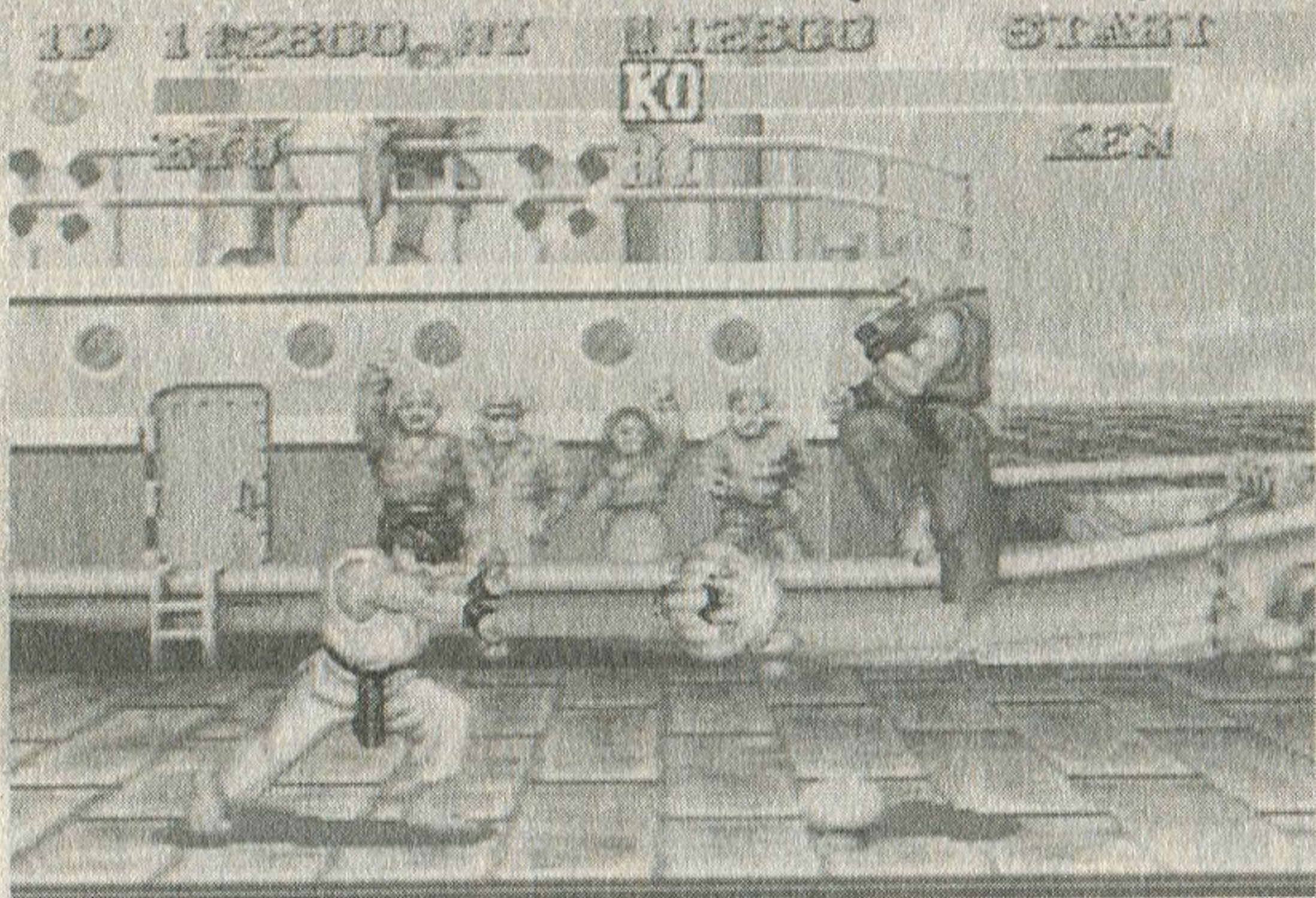
ちなみに上記の3カ条は「ビデオゲーム」以外にも通用します。

例えば『セミ捕り』、これは立派な「ゲーム」です。「狩猟」という人間が生まれ持った本能的な感覚を『セミ』に対して行っている訳です。

「狩猟」とは「駆け引き」です。ビデオゲー

ムの対CPUが対セミになって戦う訳です。

更に捕まえ方を訓練することで上達を極め、その結果『捕獲＝勝利』そして何匹捕えたか？でスコア的な目的要素も加わり、射幸心を満たす「ゲーム」になる訳です。

もちろん子供達にとって『セミ』がフォルム的に『かっこいい』と感じる部分もあるでしょうし、更に夏限定の滅多にできない行為という思いや、虫捕り網という、これまた滅多に使う機会の無いモノを、道具として持ち歩くという楽しさも、ゲームの演出として効いています。

**ストリートファイターII**（格闘ACG）
メーカー：カプコン／機種：アーケード：発売年度：'91年
現在まで続く格闘ACGの流れを作った記念碑的作品。時間制限、体力ゲージ、必殺技、といったルールは多くのゲームに影響を与えた。

そして『セミ捕り』という行為は、あえて名前を付けなくても行為自体が「ゲーム」になっている代表的なケースです。

『セミ捕り』に限らず、『かくれんぼ』や『スカートめくり』等、子供が好む行為のおおよそは名称自体で既に「ゲーム化」されています。

では最後に『日常動作』はどうでしょう？『歩く』『走る』『持つ』等は「ゲーム」でしょうか？

違います。『日常動作』だけでは、冒頭に述べた「ゲーム」に必要な要素が入っていないからです。

でも、これら全ての事象を「ゲーム化する」ことはできます。

オリンピック種目を思い出して下さい。あれらの種目の中で「ゲーム」として認識できないものがありますか？ 俺はありません。

『記録』が残り『順位』という格付けが行われているからです。

全て先程の3つの要素がしっかり入った立派な「ゲーム」です。

多角的に人間の肉体と精神の極限を目指す事を「ゲーム化」してある訳です。

だから見ていて面白い。逆に「ゲーム化」を放棄してしまったら、ただ『走るだけ』『泳ぐだけ』になって、やる側も見る側も面白くありません。

参加する事に意義があるそうですが「ゲーム化」した段階で、それは立前ですね。

「ゲーム」というキーワードの境界線といえば「あれはシミュレータ色が強いからゲームじゃない」という台詞を耳にしますが、大抵の場合は間違いで「ゲーム」として販売されていれば、きっと『スコア』や『ラップタイム』等の勝敗の手がかりになるキーワードが必ず入っているはずです。

もしくはスコアが無くとも『通信』していれば、駆け引きから勝敗が生み出される様に「ゲーム化されて」いる訳ですから、そこで「ゲーム」なのです。

でも『スコア』等の表示は、昔から入っていて当然のモノなので「ゲーム」として認める基準としては説得力に欠け、認知されづらくなっているのも確かですし『ラップタイムを縮める』という自己鍛練的なゲーム要素にしても、今では同様に認められづらいのも理解できます。

ですから、そういう現状をふまえてゲームメーカーがもっと積極的に勝敗の手がかりの作り方を、バラエティー豊かに提案していく事は大切です。

更にその手がかりの部分こそが「このゲームはココを楽しんで下さいね！」というメーカーが主張する所の、まさに「ココ」に当たる訳ですから。

次回は『面白いゲーム』に必要なモノと「新規性」に対する考え方』です。

**名越稔洋（なごし・としひろ）**：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長。『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

vol,15 カズマデラックス♡

「魔剣X」のヒミツノ巻

The secrets about "maken-x"

発売記念特集号！

魔剣X -MAKEN X-

「魔剣X」発売しました！

めでたい時はハナメガネだ！

最近コノテノガ多イナァー

せっかくなんで今回は「魔剣X」の設定上、不明確な所を説明しようかな。

たいしたコトぢゃないんだケド…

セッテイ？

それは「魔剣X」の主役は「剣」なんだけど、「刃」がついて無い。ならどーしてモノが切れるのかってことさ！

刃が無いと切れないからネ

IMAGE.

ホータシカニソウダネ

でも、その為にはまず「イマージュ」について説明しないといけないんだな、

イマージュ？

コードネーム「X」こと "Deus Ex Machina"

ウットリ

カッコヨクなりたい…

イメージトレーニング？

「イマージュ」とはイメージ、すなわち想像力の事。
「魔剣X」のテーマは“パワー”なんだが、「イメージ＝想像力」こそパワーであるという考え方で、このテーマを構築している。
「人間に想像できるモノで実現しないモノは無い。」なんて話をよく耳にする、たとえばこれはジェット機だったり宇宙船だったり、さらには高層ビルやインターネット等、そんな事が実現できるハズもない時代に書かれたマンガや小説に、すでに登場していた。だからこそ想像できるモノで実現しないモノは無いなんて話が出てくる訳だが、逆に考えれば想像するからこそ、様々な事が実現するのではないのか？　想像する事ではじめて未来の何かが決まる、そうは考えられないだろうか？

たとえば、これを人にあてはめてみると面白い。
仮にカッコイイ人がいるとしよう、この人のカッコイイは遺伝なのか環境によるものなのか？　という事なんだが、この人自身がカッコイイをイメージしない限り、たとえ、周囲がカッコイイを促す環境にあったとしても、周囲の影響を受けるワケが無いのである。
つまりカッコイイ人がカッコイイのは、カッコイイ人になりたいとイメージしてそれを実現させる為に、カッコイイ周囲の外的要因を吸収し、自分のイメージするカッコイイにあわせてチョイスし造り上げたからカッコイイ人になったのだ。
あーわけわからん…。

# 大好評連載　カズマデラックス第15回!!

つまりだなー、人のパーソナリティすらもイメージを起因として造られてるんじゃないか？って事だよ。そう考えるとこの世界は大勢の人々のイメージの連鎖によって出来てる事になるし、さらに言うなら、また別の誰かのイメージで造られたのかもしれないって事さ。

たとえば神サマとか…

ナンカへ理屈ッポイネェ

ダイジョブカナーコノ人…

イメージと言うと何か良い印象だが、何も良いものばかりとは限らない。当然のごとく悪いイメージだって存在するはずだ。例えば不安や嫉妬、妬み等、こういったイメージがどういった未来を実現させるかといえば、個人レベルで言えば「病気、事故」、国レベルで「戦争」、さらに地球規模で「地震などの天災」等、細かく言えばいくらでもあるハズだ。すべての悪い結果が悪いイメージにあるなら、そういったイメージをしなけりゃイイ。当たり前の事だがそれが出来ないのが人間である。
もしも、人為的に悪いイメージを排除する事が出来たら病気なんて無くなるのに…。

悪いイメージ活発に活動中

ツレナイナー

今日は仕事しなくてイイや、どーせイイ事ないしねーそういえば、なんか寒気がするなー、カゼかもなー休めって事だなきっと。

そういった設定から悪いイマージュを切り取る医療機具として魔剣が造られたってワケさ。

中和

切断!

急にヤル気が!

ジャドウシテイマージュヲ切レルノ？

それはこの魔剣についている「赤い模様」のところから、「イマージュ粒子」が噴出していて、物理的フォースフィールドを形成して、刀身をコーティングしているという設定なんだ。このエネルギーフィールドが刃になるんだね。

ホラホラここ、ここわかる？

Here.

物理的ッテナニ？

それは実際にあるように粒子がエネルギーになってだなそれでその…

粒子ッテエネルギーナノ？

…。

あんまり聞くなよ…

イメージってコトで…。

馬

金子一馬：(株) アトラス第一開発部開発課アートディレクター。グラフィッカーとしてアトラスに入社後、『女神転生』シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かかせないものであり、多くのファンを魅了している。

# 岡本吉起の言わしてもらうで

「言わしてもらうで」第7回は、気合いの大増量＆怒濤の脚注攻撃！　好き放題やらしてもらうで！

## 第7回　ネットと火縄と戦国乱世

### 別に新しかぁないよな

最近、ページ数の割に言いたいことが多すぎてギャグを入れてる余裕がなかったし、詰め込みすぎで不親切かな、とも思ってたんですけど、編集部から「長くなったらページを増やすから、気にしなくていいよ」とアタタカイお言葉を頂いたんで、今回から好き放題やらしてもらいます。そんでは、こないだ私の留守中に、ヨメが勝手にマンション買って引っ越してた時のグチでも聞いてもらいましょか…って、ゲームの話しないとダメか。じゃ、タイトルどおりネットワークとゲームについて。

この雑誌でネットワークとゲームといやぁ、皆さんすぐ『ディアブロ』（注1）と『ウルティマ・オンライン』（注2）を思い浮かべるでしょう。でも今回は、この2本をメインに取り上げるつもりはありません。たしかにどっちも重要な作品にゃ違いないけど、面白さの根本は別に新しかぁない、昔っからの原則に忠実だよな、と思うからです。

その昔っからの原則ってのはですね、ゲームなんてモノはコンピュータ相手にするより人間同士でやった方が面白いに決まってる、ってコトです。トランプだって将棋だってアレだってナニだって、一人遊びより相手がいた方が面白いでしょ。それにコンピュータは、言われたことは間違いなくやりますけど、変化に弱い。人間相手なら、つい熱くなって失敗することもあるし、それを狙って怒らせることもできるし、怒ったフリをして相手をダマすこともできる。心理的な駆け引きがある分、奥が深いんですね。

その面白味を引き出して成功したゲームの代表が『ストII』ってコトになってますが、これにゃ当然『ストリートファイター』（注3）って下敷きがあったわけだし、それ以前にも対戦の要素を意識した作品はいくつもありました。「スーパー」がつく前の『マリオブラザーズ』（注4）だって、表向きは協力プレイってことになってたけど、実は対戦みたいなもんだし

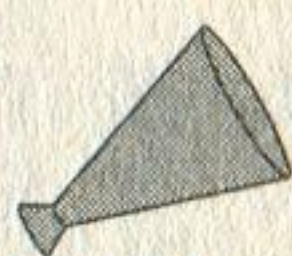
**（注1）ディアブロ**
ブリザード・エンタテインメント社が1996年に発表した、パソコン用ネットワークRPG。最大4人のプレイヤーがパーティを組んでダンジョンを探索する。単純といえば単純だけど、地球の反対側に住む人間とでも気軽に同時プレイできちゃう斬新さから、生活が壊れるほどハマる人間が続出した。私が代表をしてる「フラグシップ」所属の脚本家、杉村升先生もその一人。

**（注2）ウルティマ・オンライン**
広大なマップを舞台に数千人のプレイヤーが同時参加できる、パソコン用巨大ネットワークRPG。オリジン・システムズ社製。プレイヤーがオンラインで集まってバーチャル社会を作って遊びの構想は結構前からあったけど、これがたぶん最初の成功例。発売期日はよくわかんないんで、気になったら各自で調べてください。

**（注3）ストリートファイター**
カプコンが1987年にアーケードで発売した対戦格闘ゲーム。当時としては異常なほど巨大で緻密なキャラクター画像と、時代を先取りしたゲーム性でマニアの人気を博したが、商業的には割と不幸だった。コマンド入力が悪魔のように難しく、波動拳すら出せないプレイヤーがほとんどだったという事情もあるが、とにかく圧力センサーを使った筐体に故障が続出したせいだ。このゲームの初期出荷版では、攻撃の弱中強の区別を、マクラみたいなでっかいボタンをぶん殴るときの強さで決めてたんである。ムチャやがな。ウチの製品やけど。

ね。兄弟力を合わせて危機を乗り切ろう！　とかいって油断させといて、ボコンとイッちゃったりなんかして。いやいや、テレビテニス（注5）やその前だと、コンピュータがバカすぎてプレイヤーの相手なんかできなかったから、対戦オンリーだったな。ビデオゲームの歴史は実質、対戦から始まったわけですね。

じゃ、面白味の点じゃ別に新しくもない『ディアブロ』なんぞがどうして成功したかといえば、理由はひとつ。ゲームとしてよくできてて、しかも便利だったからです。あ、ふたつだ。とにかく、通信なしで対戦となると、何人ものプレイヤーが時間をやりくりして足を使って、わざわざ集まらなきゃいけない。RPGだと、プレイ時間も長いから余計に大変。でもネットを使えば楽に落ち合うことができる。仲間がいなくても、アクセスして見つけられる。その便利さが新しかったわけですね。

RPGってジャンルも、ネットに向いてました。タイミングがそれほど厳しくないし、やりとりするデータも多くないから。これがああた、1／60秒（注6）で勝敗が決まる格闘やアクションだったら大変ですよ。アーケードで、複数の基板をつないで連動させる程度の技術ですら、ウチじゃ最近やっとこさ実用化できた（注7）ぐらいで、電話回線を使って対戦格闘なんてのは、夢のまた夢ってのが現状です。対戦格闘に限らず、本格的なネットワークゲームの普及には、ゲーム以前のインフラ（注8）が整わないと。

## 燃えろ ゴールドラッシュ

なにしろ、日本の電話回線は細くて、遅い。浪費社会の先進国アメリカじゃ、何十年も前に若者の長電話が家庭の回線をふさいじゃって、それに対応するために複数回線化、大容量化が進んだんだそうですが、日本じゃインターネットもたいがい定着したってのに、回線の太さはアメリカの半分だって聞きますからね。ISDN（注9）みたいな末端の技術じゃ焼け石に水ですわ。おまけに市内通話は事実上NTTの独占市場で全然値下げしやがらねえし、テレホーダイ（注10）も言い訳みたいなもんだし。親方日の丸の余波で、自分らばっかりジュルジュル甘い汁吸いやがって。俺にも吸わせろ。プンスカ。

なんて怒ってるのは私だけじゃなくて、SCEさんは200X年までにケーブルテレビの回線を使ったネットワークを整備する予定だそうです。この構想が成功するかどうかはわかりませんが、NTTの貧弱な回線による独占はいずれ崩れるでしょう。でないと困る。

でもそれまでは、回線をつなぎっぱなしにしてゲームプレイなんてゼータクはなかなかできないから、各ゲームメーカーは色々とネットワークの活用法を考えて、短い接続時間でゲームに変化をつけられるよう知恵を絞ってます。中でも一番面白いのは、「フラグを立てる」やり方じゃないかな。

これは、ゲームのロムの中にあらかじめ封印されたデータが入ってて、ある条件を満たした状態でネットに接続すると、その封印を

**（注4）マリオブラザーズ**
任天堂が1983年にアーケードで発売、同年ファミリーコンピュータに移植したアクションゲーム。だだっ広いフィールドを走り回る『スーパーマリオブラザーズ』（85）に比べるとだいぶ地味だけど、味わい深い名作。そういや、英語で「××ブラザーズ」と言えば「××」には名字が入るから、兄貴マリオのフルネームは「マリオ・マリオ」になっちゃうってネタを、実写映画『スーパーマリオ／魔界帝国の女神』（93）でチョロっとやってた。

**（注5）テレビテニス**
エポック社が1975年に発売した、日本初の家庭用ビデオゲーム。真っ黒な画面の中で、白い棒（ラケット）2本を動かし、ポンポン音を立てながら点（玉）を弾き合うだけの素朴なの。本物のテニスみたいに複雑なルールはないし、だいたい得点表示もない。テレビの画面を自分で動かせるのは驚異だったけど、19500円という値段は当時の物価に比べるとかなり高くて、あんまり売れなかったらしい。

**（注6）1／60秒**
通常、ゲームソフトが扱う最小の時間単位。「1割り込み」と呼ばれる。ゲーム開発者の間には、あらゆる時間単位を「割り込み」に換算してしまう職業病がたまに見られる。例：「今のパンチ、2割り込みぐらいか」

**（注7）やっとこさ実用化できた**
『スポーン』と『ストライダー飛竜2』のこと。しかもどっちも、『ストII』タイプの対戦格闘ではない。そんぐらい難しいのだ。レースゲームでは、アーケードの通信筐体もネットの通信対戦も割と昔から実現してるけど、これはタイミングが厳しくないお陰。

※脚注の文章も岡本氏のものです。

解く「鍵」がダウンロードできるってもの。データのやりとりは「鍵」の分だけだから軽い割に、プレイヤーの目にはキャラクタそのものをダウンロードしたみたいに映るって寸法です。『ポケモン』（注11）の「ミュウ」や「ミュウツー」、『遊戯王』のレアカードなんかは、みんなこれ。一般家庭回線どころか、遅くて高くてエラーの多い携帯電話でも使えるように工夫した、いじましい解決策です。

他に一般的なのは、キャラクタの設定数値の一部をダウンロードして書き換えたり、得点なんかのデータをやりとりして、全国的なランキングをするってやつ。ウチでいえば、『ストZERO3』の段位認定用キャラなんてのがこの部類です。でもこんなのは、過渡期だけの仮の技術ですね。ウォーミングアップみたいなもんですよ。

メーカーもユーザーもちょっとネットに慣れて、技術的にも（オンラインプレイができるほどじゃなくても）そこそこコナれてくれば、ネットの意外な活用法が開けるかもしれません。たとえば、作品のユーザー層やプレイ時間や回数、詰まるポイントなんかの情報をメーカーがリアルタイムで入手して、開発に反映していけるようになるかもしれない。コンビニの在庫管理（注12）みたいにね。

さらにソフトそのもののオンライン販売が可能になれば、生産ラインなんか気にせずにソフトが完成した時点でリリースできるし、バグが出たらデバッグ版を配信することもできる。そこまでは無理でも、ある程度プレイが進んだら続きをダウンロードできるシステムにして、開発とリリースを同時進行させるとか。こういう方向で進化していけば、ゲームそのものも、流通も開発も意味が変わってきますよ。

今の、ネットとゲームの連携技術開発競争ってのは、3、4年前のインターネットブームと同じで、一種のゴールドラッシュ（注13）状態です。ほとんどの参入者には明確なビジョンがあるわけじゃないし、ホントに金を掘り当てられるのはごく一部でしょう。でも実際のゴールドラッシュでも、産出した金そのものより山師の集団がもたらす周辺経済効果の方が大きくて、結果的に開拓が加速されたように、こーゆーのはみんながドバッと試行錯誤することに意味がある。ひとつユーザーの皆さんと一緒に、時代の激変を楽しむとしましょう。

## ゲーム戦国、負ければ地獄

また別の言葉を使えば、今のゲーム業界は何度目かの戦国時代（注14）を迎えてると言ってもいいでしょう。さしずめポリゴンはキリスト教、CD-ROMは兵農分離で、ネットワークが種子島（注15）ってとこかな。実際の種子島が戦さの形を変えて、それまでの城を無意味にしちゃったみたいに、ネットにゃゲームの形を変えて、今の流通システムを無意味にしちゃう力がある…と思われてます。

でも、火縄銃が本格的に活用されるには、信長が「三段撃ち」を発明せにゃなりませんでした。ネットの本格活用にも、やっぱ技術

**（注8）インフラ**
本来は「下の、下位の」という言葉で、一般には「基礎環境」「周辺基盤」といった意味で使われる。ここでは社会全体の通信環境を指している。「インフラ」の語源は、インドとフランスの元首が初めて会見した際、互いに相手を辺境扱いして見下した故事から、などという説はどこでもささやかれていない。

**（注9）ISDN**
「Integrated Services Digital Network」の略。デジタル通信の国際規格で、コレを導入すれば一回線の設備で二回線ぶん通話可能な上、通信速度が四倍になるって触れ込み。でも幹線が太くなるわけじゃないから、付け焼き刃だろ？　高いしよ。

**（注10）テレホーダイ**
毎月一定料金を支払えば、夜11時から翌朝8時まで指定した番号へかけ放題になるというサービス。主にインターネットユーザーに愛用されており、ネット中毒者の夜型生活を促進する原因とも言われる。また、この時間帯には人気のホームページがやたら重い。無料アダルトサイトとか。

**（注11）ポケモン**
任天堂が1996年に発売したゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター』の通称ってのは今さら言うまでもないし、アメリカで大人気なのも周知の事実だが、アメリカ人はなぜかこのタイトルを「ポーキモン」と読む。アニメじゃちゃんと「ポケモン」と発音してるのに。昔の日本人が「ink」を「インキ」と読んだようなもんかね。

だけじゃないアイデア面での革新が必要なのはわかってんだけど、具体的にどうすればいいのかはまだ謎で、私を含めてみんな手探りの状況です。個人の柔軟な発想と、それを実現する組織力の連携が焦点になるでしょう。

その結果、どの陣営が上杉や武田になって、どこが織田の座を奪うのか、興味シンシン…どころか、血マナコですよ、私は。自分と会社の将来がかかってんだから。できればウチが自分で織田を目指したいんだけど、せいぜい長宗我部元親（注16）ってとこで落ち着きそうなのが悲しいですね。いずれどっかの軍門に降るのはしょうがないから、それまでにどれだけ力を見せつけて高く売り込めるか。せめて今のラインをキープして、本領安堵といきたいなあ。

イラスト：西村キヌ

## もひとつ戦国、陰謀天国

そうそう、ちょっと本題からは外れますが、ネットワークゲームで戦国といやあ、パソコンゲーム『信長の野望Internet』の話をしないわけにはいきません。元々コーエーさんのゲームも戦国もシミュレーションも大好きなんで、噂を聞いた時から期待してた企画ですが、これがもう想像以上の面白さでしてね。

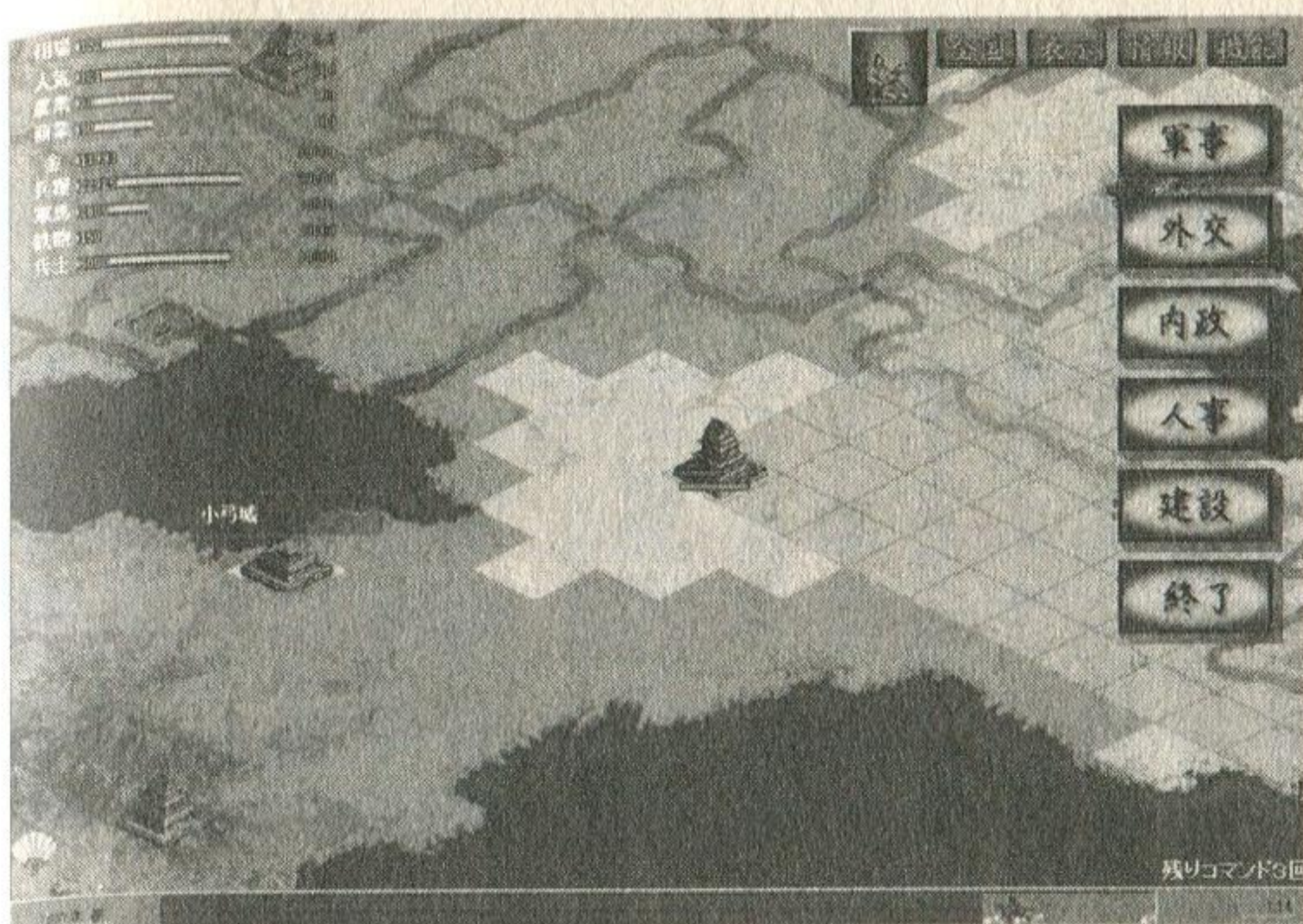
まず、16世紀後半の日本を舞台にして武田、上杉、北条、織田、徳川なんかの戦国武将が国盗り合戦をするって基本は従来の『信長』と同じ。その武将を人間が担当して、オンラインで対戦ってのもすぐ想像がつくでしょう。全体を簡略化してプレイ時間を短くするのも、まあ順当な工夫ですわな。でもこのゲームのツボは、裏と表、

**（注12）コンビニの在庫管理**
有名な話だが、コンビニエンスストアは狭い店舗面積で確実に客の需要を満たして収益をあげるため、レジをオンライン化して販売情報を集中管理している。客層は店員が見た目で判断して入力する。俺なんかどんな風に見られてんだろ。「30代フリーター風」か?

**（注13）ゴールドラッシュ**
1849年のアメリカ、カリフォルニアと、1897年のカナダ、クロンダイクが有名。アメフトチーム「サンフランシスコ・フォーティナイナーズ」は、カリフォルニアに群がった山師の通称「49年組」から名付けられた。一方チャップリンの映画『黄金狂時代』(25)は、クロンダイクの方が題材。

**（注14）戦国時代**
広くは1467年の応仁の乱、狭くは1500年代から、1615年の大坂夏の陣あたりまでを指す。政治区分では、室町時代末期から安土桃山、江戸時代初期にわたる。ビジネスマンの重要な共通言語であり、おっさんにベンチャラを使うときは有力な戦国武将にたとえると喜ばれるので、将来のためによく勉強しよう。

**（注15）種子島（タネガシマ）**
火縄銃の通称。1543年、鹿児島県南部の種子島に漂着したポルトガル船により伝えられたため、この呼び名がある。以後、九州が国産鉄砲の名産地としてブイブイいわしたかというとそうでもなく、やっぱり技術基盤の発達した中央に負けた。元祖と本家は違うって見本だな。

二重のチャット（注17）にあります。
　裏チャットってのは、同盟を結んだ二国の間だけで密かに交わすチャットで、「武田の軍がウチに攻めてきたから、本国は手薄のはず。背後を突いてくれ」「了解。敵が退却したら、そっちも追撃を。挟み撃ちにしよう」なんて相談をする。これがうまくいくと、面白いように勝てます。
　一方表チャットというのはですね、そのゲームに参加してる人間が全員参加できるチャットでして、ここではまあ、「最近寒くなりましたね」「風邪に気をつけないと」なんてどーでもいいような会話を、ダラダラやってるわけですね。
　でもこの、一見どーでもいい表チャットこそが、ホントの戦場なんです。このゲームの同盟っては当時者だけの秘密でして、だからこそ敵を陥れることができるわけですが、あんまり裏に夢中になりすぎると、表の無駄話への反応が鈍ってくる。で、目をつけられるわけですね。「おや、北条さんと上杉さん、ちょっと冷たいなあ。ひょっとして同盟？」なんて。バレちゃ元も子もない、ヘタすりゃ二国そろって袋叩きだから、大慌てで表に気合い入れたりして。
　そういう腹のさぐり合いが、麻薬的に面白い。裏チャットのアイデアはすぐ思いつくでしょうが、表の方は大発明ですよ。聞いた話じゃ、このシステムにはボードゲームの『ディプロマシー』（注18）って先例があるらしいですが、それをチャットで再現したのは見事です。しかも国の大小でプレイヤーが不公平感を抱かないように、ポイント制で順位を判定するって心配りも行き届いてる。技術より何より、こういうアイデアや配慮こそが「いいゲーム」の条件です。
　ただ、ある程度慣れると戦闘の定石が読めるようになるから、経験の差がクッキリ出ちゃう。単なる得点順位によるランキングじゃなく、将棋みたいに段位認定して、対戦リーグを分けてくれたら言うことないんですが。
　このネット対戦、ドリームキャスト版の『信長』でも導入してくれないかなあ。回線の問題に加えて、キーボードの普及って課題もあるから、難しいかなあ。でもなるべくたくさんの人を相手に対戦してみたいんですよ。実は、あるヒキョーな裏技（注19）を思いついたんで、栄耀栄華をきわめてやろうと思って。『三国志Internet』でも使えるかなあ。ぐふふふふ。

岡本氏もドはまりの『信長の野望Internet』。

**（注16）長宗我部元親**
**（チョウソカベモトチカ・1538〜1599）**
土佐の国（高知県）から出て、一時は四国全土を平定した戦国武将。局地戦能力は戦国最強クラスとも言われるが、なにぶん本拠地が貧乏だったため国力が伸びず、中央進出のチャンスもないまま秀吉に降伏したかわいそーな人。私の郷里の愛媛県南部をはじめ四国各地に、長宗我部の怖さを伝える民話や史跡がいっぱい残ってるけど、全国的には全然知られてなくてやっぱり気の毒。

**（注17）チャット**
英語で「雑談、談笑」の意味。ネット用語では、簡易掲示板のような場所に短い発言を次々と書き込み、リアルタイムで会話する技術を指す。私みたいにキーボードを打つのが遅い人間は、会話の流れに取り残されて間の悪い思いをすることも多い。だから、『信長』でも結構不利。シオシオ。

**（注18）ディプロマシー**
米アバロンヒル社が、たぶん80年代に発売した外交戦略ボードゲーム。20世紀初頭のヨーロッパを舞台に、列強に扮したプレイヤーが覇を競う。ここで表チャットにあたるのは普通の会話で、裏の方は、テーブルの下でやりとりされるメモ。戦闘ルールがごく単純な分、陰謀センスと演技力がすべて。現在絶版で、「人間関係を壊す悪魔の傑作」として伝説になっている。

**（注19）ヒキョーな裏技**
何のことはない。タイピングの速い助手を用意してチャットを担当させ、自分は戦争に専念するんである。二人の息が合えば、こりゃあかなり強いハズだぞ。うしししし。

**岡本吉起（おかもと・よしき）** 株式会社カプコン常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

MICRO DESIGN PUBLISHING INC.

GAME HIHYOU EXTRA VERSION

# Thunder

**第1特集**
## ビバ！ 血みどろゲーム!?

ゲームは人を殺すのか？ コロラド州銃乱射事件におけるゲームバッシングをリポート！ ゲームにおける残酷表現の是非と魅力に迫る。

**第2特集**
## ゲームシナリオの存在意義って？

シナリオ＝言葉の支配による「コンピュータゲーム」の変質。そこから生まれようとしているものは何なのか？

**第3特集**
## 猿の帝国

なんと、アメリカにゲームをするサルが!? 驚異の類人猿「カンジ」を通して、ゲームと猿と人間の相関位置をはじきだすブッたまげ特集！

**第4特集 『ディアブロ』を超えるか？**
## 『EVER QUEST』徹底攻略

今世紀最強確定のネットワークRPG『エバークエスト』。その魅力と攻略情報をご理解いただけるまでタップリお伝えします！

その他、綴じ込みまんが・**がっぷちゃんと獅子丸先生の「教えて悪いひと」**、**堀井雄二氏や糸井重里氏、桝田省治氏など有名クリエイターへの捻じ込みインタビュー**、**読んだら頭のフタが開く作品批評**、**二次元コンプレックスを巡る「オタク論争」**、**「ライバルはプレステ」と言い切る実験子供菓子『ねるねるねるね』開発元への直撃取材（なぜか）**などなど、盛りだくさんの内容であなたのハートを雷撃!! デッカい版で発売中!!

GAME HIHYOU EXTRA VERSION
Thunder
ゲーム批評
大増刊!!
猿の帝国
なんと！この世にゲームをするサルが？
シナリオの存在意義って？
ビバ！血みどろゲーム!?
ゲームにおける残酷表現の是非と魅力
ディアブロを超えるか？ 最強のネットワークRPG
EVER QUEST 徹底特集！

表紙：寺田克也

隔月刊ゲーム批評増刊 ゲーム批評サンダー
A4判／890円
編集発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1マイクログループビル
TEL 03-3206-1641（販売）／FAX 03-3551-1208

# アニメ批評 VOL.2

***オタクってアニメをどんな風に楽しむの？***

**特集**
## オタクとアニメ　消費の構造

**オタクはどのようにしてアニメを消費していくのだろうか？ キャラクターに「萌える」原動力とは一体何であろうか？ 未だ知られざるオタクの実態に迫る。**

中古同人誌市場から見えるもの／海外オタク事情／あさりよしとお×がっぷ獅子丸 辛口対談

**特別企画**

**大地丙太郎氏インタビュー／『カウボーイ ビバップ』が示すもの／海外アニメ博覧会**

**作品批評**

ホーホケキョ となりの山田くん／劇場版ポケットモンスター／少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録／ベターマン／劇場版カードキャプターさくら／それゆけ！ 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ／おジャ魔女どれみ／∀ガンダム

**その他おもしろ記事が盛りだくさん！**

# 好評発売中！

季刊 アニメ批評
オタクってアニメをどんな風に楽しむの？
オタクとアニメ 消費の構造
あさりよしとお×がっぷ獅子丸 辛口異色対談
海外アニメ博覧会
大地丙太郎監督 スペシャルインタビュー

A５判／760円
編集発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1マイクログループビル
TEL 03-3206-1641（販売）／FAX 03-3551-1208

大好評連載

# 悪趣味ゲーム紀行 第二十七便

## 『Theガッツ！』

がっぷ獅子丸

この記事が世に出るあたりの12月一週目の段階では、アレはまだ確実に**マスター承認が下りてらっしゃらない**気もするんですけど、大丈夫！　ちょっとぐらい途中で止まったり画面の端っこがチラついてたり壁ヌケできちゃったりあからさまにキャラや文字が化けちゃったり突然音がでなくなったりCD読みに行ったまま帰ってこなかったりしたって、そんなの**僕がもう一度最初からやり直せば済むコト**ですから、この際エンディングが出てこない程度じゃ獅子丸ビクともしないくらいお待ちしておりますので開発陣の方々はもう一踏ん張りして是非！　我々の楽しい正月休みの為に年内発売を死守して戴きたい！　という、祈りにも似た業務連絡はコレぐらいにして、この連載では初めてPCゲームを取りあげるんですが、今回紹介するのは良い子の僕チャン達には決して向かない、超ニッチエクスプロイテーションエロゲー『**Theガッツ！**』なぁーのだ！（祝再再再アニメ化）以前よりPCゲームは儲かんないと言われつつもエロだきゃ何処吹く風という感じで数年前のコンシューマ市場のような都市伝説がありますけど、日本のエロゲーはもはや高度に多様化・恐竜的進化を遂げておりましてパッケージもポエジーな白い箱からドス黒い箱までと、この辺の嗜好は最も幅の広い人種で構成されているのですが、このゲームのジャンルはというと「**ガテン系馬鹿エロアドベンチャー**」とでも言えば良いんでしょうか、要するに**飯場のネーちゃん達にアルバイトの僕が犯される**という、立場が逆なら昔ウィークエンダーの再現フイルムで散々見たようなアナーキーかつパープリンなシチュエーションゲームの制作スタッフの面々は思考回路がかなりウェットなのか相当な**スキマ商売**だと思うんですけど、猫耳つけて語尾が「にょ」とかつく馬鹿女を反則ナシで犯し捲る様な糞ファンタジー路線よりは遥かに高いエスプリと志を持っていると獅子丸ヒシヒシ感じております！（後半村西風に）

して お話はというと彼女から「あなたちょっと頼りないから…」とあっさり振られて傷心の僕の目に飛び込んで来た「作業員求む」の貼り紙。これでムキムキ野郎になって彼女を見返してやろうと、工事現場にバイトに行ったところ作業員・事務員・監督その他大勢との**泥と油の匂いのする目眩くストーリー**が展開するのですが、もう事務員のお姉ちゃんまで全員良いイカリ肩してんですよコレが！　ラジオ体操丸出しの味わいのあるBGMのなか初日の現場で挨拶すると、「**よう！**」と声を掛けたのが、このゲームのヒロイン、『ときメモ』で藤崎詩織であるところの、通称タカさんこと現場監督の高橋

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな31歳。

【美奈子】どれ、ハメさせてやるか！！

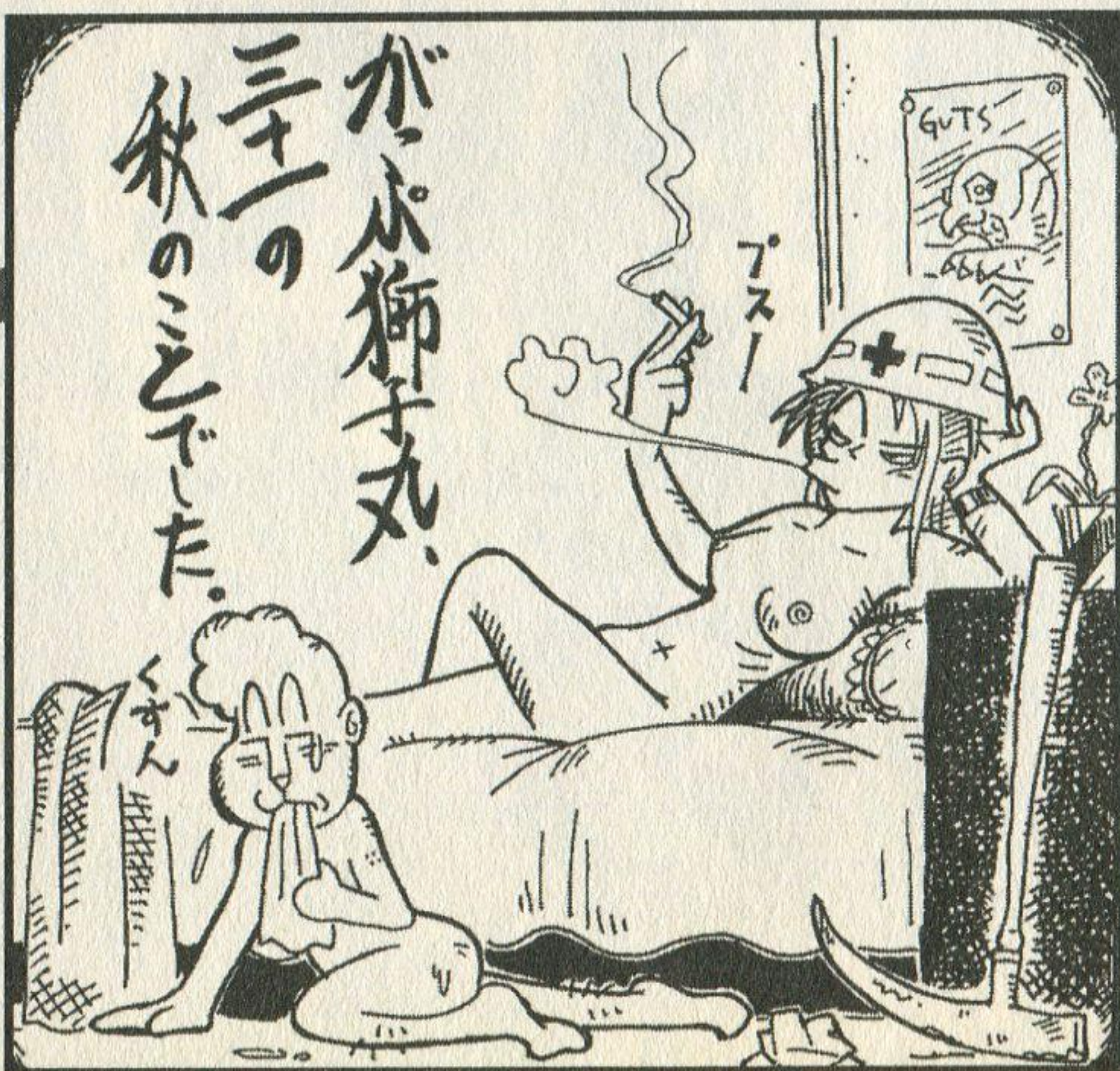
よ、よ、よ、よろしくお願いしまっす!!

美奈子様で、この原哲夫バリのマッシブボディを見た瞬間獅子丸本当にインポになるかと思いました。また他にも現場は殆ど女性ばっかしで、**「いいこと、くれぐれも足手纏いにならないで頂戴」**と高慢なお嬢様風や男装の女の子等目白押しなのですが、全員安全ヘルメット＋カーキ色のランニングを着こなすナイスガイばかりなのでした。ゲームのシステムは12日間のターンで、午前午後の現場作業を行いつつ、アドベンチャーパートで女の子達との愛を育むという流れですが、この午前午後の現場作業が5秒間以内にマウスの左ボタンを**とにかく連打**し、毎回ノルマが設定されており、前半で成績が悪いとゲームオーバーになるという『Theガッツ！』の名に恥じぬシステムですけど、「死ぬ気でやるっす！」と、高橋名人OR性感マッサージばりに必死でクリック連打をしていた所、ふと我に返った自分が悲しい位馬鹿に見えました。現場作業でヘトヘトの僕がシャワー室で呻いているとタカさんと遭遇！　するとタカさん**「身体はまだまだだけど、チ●ポはいいじゃねえか」**慌てて前を隠そうとすると、**「どれ、ハメさせてやるか！　せっかく勃ったチ●ポ、使わないともったいねえもんな」**犯されるようにタカさんとヤッてしまうと、今度は監督の寛子さんが「さあ、おばさんかどうか確かめてみて。**これはカントク命令よ、新人に誤解される訳にはいかないわ**」と、泣きたくなるようなシナリオ展開で、その後、基本的に法律的に女と呼べるキャラクターとはほぼ全員に逆レイプされてしまうのでした。この調子で現場作業に浸っていると、この辺りで僕の頭も相当ウェッティになってきまして段々これらアマゾネス軍団に情が移ってくる訳です。休憩室でくつろいでいるとタカさんから**「悪いが、ちょっとマッサージしてくれないか？」**僕がうつぶせになってくださいと言うと何を思ったのか、タカさんは服を全部脱いでしまいました。**「ん、チ●ポ、勃起したか？　まったく遠慮することないんだぞ。オトコは勃起したら『勃起しました』と言うくらいでないと。さ、思いきってマ●コの中擦ってみろ！」**……すみません、獅子丸、ちょっと窓辺で泣いてもいいですか？　そうこうするウチに僕もすっかりマッシブボディになり、久々に振られた彼女の姿を見ると、「あたし、マッチョって大嫌いなの」との心ないコメント。しかし今となっては、あんな中途半端な女などすっかり忘れて僕はすっかりタカさんの虜。今日も現場作業に精を出すのでしたとさ。**「青空の下でハメるってのが健康の秘訣だよ、さあっ!!」**タカさんはやおらズボンを下ろすと、土管の上に腰を降ろし、**「身体もチ●ポもがっちり鍛えてやるからな!!」**なんて空が青いんだ！

Let's Click!　Get a Gats!

画：南敏久

The ガッツ！（エロゲー）　メーカー：メイビーソフト／機種：Win95/98／価格：¥7,800／発売日：'99年2月10日

緊急特集　中古ソフト問題

# 東西で分かれた判決の示すもの

**ソフトメーカー6社が中古ソフト販売業者を訴えた「大阪訴訟」。その判決は、前回の上昇・エニックス訴訟とは違い、メーカー側の勝訴となった。何故、東西で判決が分かれてしまうのか？　どうすればこの問題に決着がつくのか？　ゲーム批評が追う中古ソフト問題第6回。**

## メーカー側勝訴！事態は泥沼化？

まずは結果報告から……。

中古ソフト問題をめぐる訴訟、その第2ラウンドは、原告であるメーカーが勝訴した。

'98年7月8日、大阪地裁へ提訴された著作権侵害行為差止請求訴訟、いわゆる「大阪訴訟」は、(株)カプコン、コナミ(株)、(株)スクウェア、(株)セガ・エンタープライゼス、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)ナムコらメーカー6社が名を連ねる原告側が、(株)アクト(中古ソフト店「わんぱくこぞう」を全国展開／社長・新谷雄二氏)と「わんぱくこぞう茨木店」を経営する(株)ライズ社長・上岡良和氏を共同被告として訴えたものである。提訴から15ヶ月後の10月7日、大阪地裁が下した判決では原告の主張が認められ、動画や映像を伴うゲームソフトは著作権法上の「映画の著作物」であり、その頒布権行使を肯定するものとなった。

「映画の著作物」や頒布権については、過去、本誌上で何度も取り上げているので説明を省くが、これによって、権利者たるソフトウェアメーカーの許諾なしにソフトの中古販売は認められないと判断されたことになる。

つまり、現在、全国的に行われている無許諾の中古ゲームソフトの販売は「違法」と裁判所が認めたわけだ。

この問題に興味をお持ちの読者なら、ニュースの第一報を聞いて「あれ？」と思われたに違いない。改めて説明するまでもないだろう。大阪訴訟に先駆け、5月に東京地裁で行われた上昇・エニックス訴訟では、これとは正反対の判決が下されていたからだ。

この時の判決では、ゲームソフトは「映画の著作物」とは認められなかった。当然、これに伴う頒布権もないわけだから、メーカー側は、中古ソフト業者に対して中

## 東西で分かれた判決の示すもの

古ソフトの流通を止めさせる権利を持たない。早い話、ここでは中古ソフト販売は「適法」ということになる。

上昇・エニックス訴訟第一審判決は、従来の判例、つまりゲームソフトは「映画の著作物」であるという決めごとを覆したことで〝事件〟となり、一部では「画期的」と評価された（ただし過去の司法判断は、直接中古ソフトの是非を問うものではない）。しかし、今回の大阪訴訟では、それが再び元の形におさまってしまったのである。

10月7日の判決を受けて、原告

原告側記者発表。CESA 浅田氏、ACCS 久保田氏を中心に報告された。

中古ソフト側記者発表。中央が（株）ライズ 上岡良和氏。

の側に立つ社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）、社団法人コンピュータエンターテイメントソフトウェア協会、および社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会は連名で「裁判所は適切な判断を下した」と声明を発表。中古ソフトが新製品市場を圧迫している現実、それが引き起こす問題が認知されたことに対して謝辞を送っている。

一方、被告となった中古ソフト業界側を代表して、テレビゲームソフトウェア流通協会（ARTS）は「不可解の一語」と断定し、「メーカーの高圧的な姿勢を後押しすることで、中古を取り扱う業者に対する不当な取引行為が横行することに強く警告を発し、公正取引委員会と共に引き続き監視していくことを表明する」と判決に対する強い憤りをあらわにしている。

当然のことながら、上昇・エニックス訴訟第一審判決後の記者発表とは正反対の様相となったわけだ。

### 大阪地裁、東京地裁と真っ向から対立？

大阪地裁は、本訴訟第一の争点である「映画の著作物」について、著作権法上の保護を受けるための要件を、

①「映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること」
②「物に固定されていること」
③「著作物であること」

としている。

要件①の「映画の効果に類似する～」については、証拠として提出された原告ソフトメーカーの6タイトル（『バイオハザード 2』『ツインビーRPG』『バラサイト・イヴ』『鉄拳3』『グランツーリスモ』『ワールドカップ'98フランス～Rord to Win～』）が検討され、これらが「動画の影像（※）もリアルな連続的な動きを持ったものであり、影像にシンクロナイズされた効果音や背景音楽とも相まって臨場感を高めるなど工夫されており、一般の劇場用あるいはテレビ放映用のアニメーション映画に準じるような視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されている」と判断された。

東京地裁判決との最大の相違は、要件②の「物に固定～」という部分であろう。東京地裁は「フィルム編集等の行為を通じて一定の内容の影像を選択し、これを一定の順序で組み合わせることによって行われる」ことの重要性を指摘し、プレイヤーのコントローラー操作によって毎回違った影像が現れるゲームソフトは物に固定されておらず、よって「映画に類似する」要件を満たしていないと判断した。プレイヤー各人によって観る画も音も違うゲームは「映画ではない」ということだ。

※「影像」は法律用語。

一方、大阪地裁は「影像の内容及び表示される順序が一定のものとして固定されているわけではない」としながらも、その変化はプログラムによってあらかじめ設定された範囲内のものであるから、「直ちに物に固定されていないわけではない」と対照的な考え方を示している。また、ゲームソフトの著作者は、具体的に出現する連続影像が同一でないことを前提としてテーマやストーリーを設定したものであるから、ソフト自体が著作者の統一的な思想・感情が創作的に表現されたものと言及し、要件③の「著作物であること」を認めている。

## 頒布権あり……中古ソフトは勝手に売れない

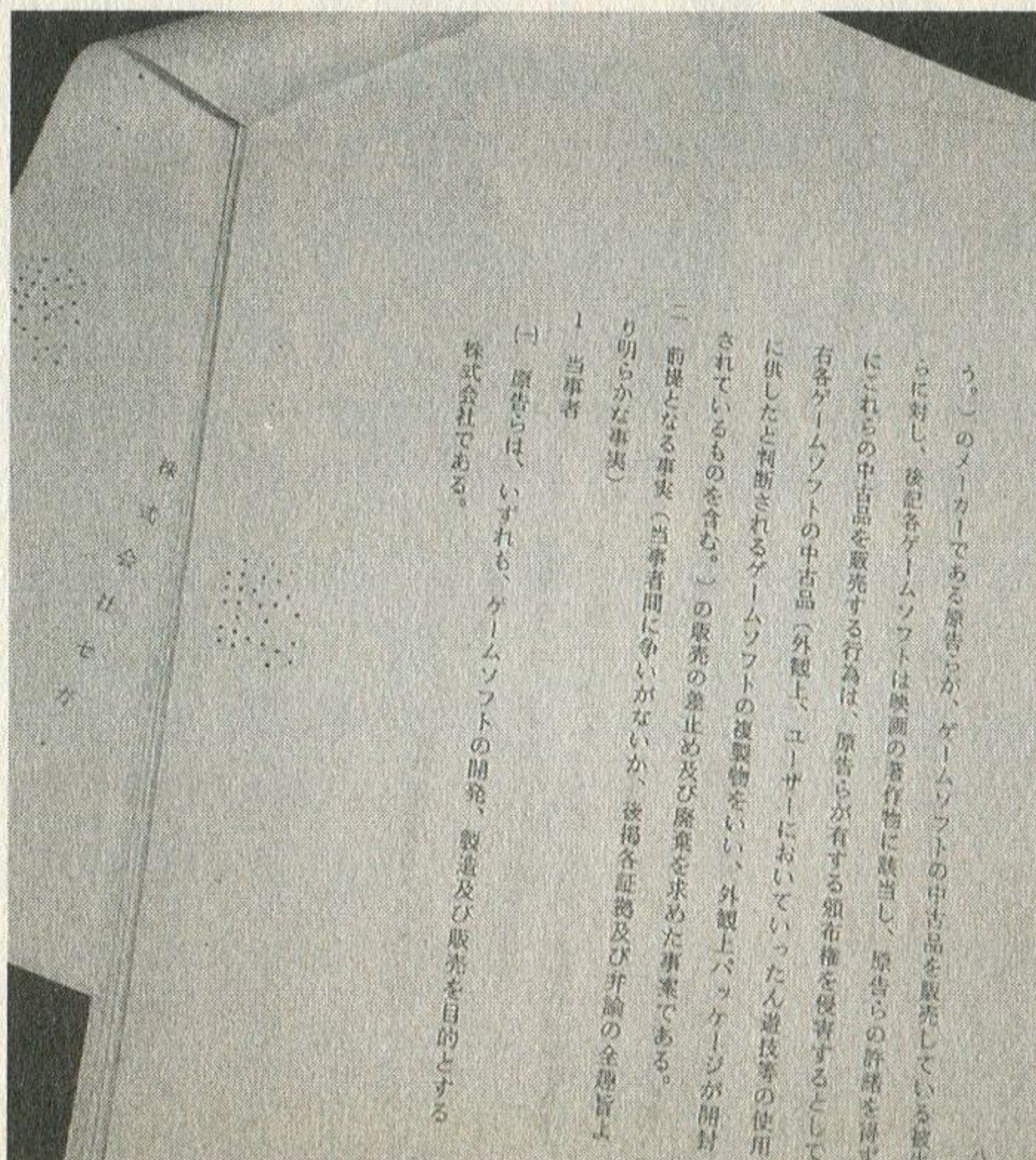
「頒布権」の扱いについてはどうだったのか?

上昇・エニックス訴訟の第一審判決では、配給制度という劇場用映画の特殊な流通形態が考慮され、多数の複製物が公衆に直接販売されない劇場用映画に関してのみ、市場流通のコントロールを可能にする頒布権という強い権利を認められるとした。つまり、ゲームソフトにこの権利を当てはめるのは不適当だというわけだ。

これに対し大阪地裁は、'67年に開かれたベルヌ条約ストックホルム改正会議に言及。

ベルヌ条約ブラッセル改正規定で映画の著作物について頒布権が認められたのは'48年。映画の著作物といえば、文字どおり映画しかなかった時代である。ところがその後、テレビなど放送用の著作物が現れると、頒布権の範囲をどこまで拡大すればいいのかという点について議論が分かれた。テレビ番組を録画し勝手に上映したりビデオを販売してはならないことは、今では常識だが、これが明確に規定されたのは'67年のストックホルム改正会議以降のことである。いうまでもなく日本の著作権法も、国際ルールに則って改正されてきた。こうした考え方から、配給制度と直接関連性を持たない著作物に対しても「頒布」の概念が及ぶとして、ゲームソフトにも頒布権を認めたのである。

被告側中古ソフト業界が主張している頒布権の消尽に関する第三の争点もメーカー側有利の判断が下された。

'96年に採択されたWIPO著作権条約によれば、著作物に一般的頒布権を認め、適法な第一頒布が為されたあとは頒布権が消える(消尽する)としている。頒布権の消尽については、各国ごとに条件を決める自由が認められており、第一譲渡や公衆への最初の提供によって頒布権が消尽するというのが世界の趨勢だが、日本の著作権法は映画の著作物に対して消尽しない頒布権を例外的に認めている。「グローバルスタンダードではないけれど、日本の法律で決められている」から消尽しないということだ。この点の整合性について裁判所も「ゲームソフトについて著作権が消尽しない頒布権を持つことに立法論として異論があり得る」と苦悩を覗かせたが、ルールはルールだからということなのだろう。

中古ソフト業界側の主張がことごとく否定される判決となったわけだが、さらに興味深いのは形式的側面だけでなく「ゲームソフトの製作にはお金がかかる」という実質的側面に踏み込んでいるところではないだろうか。

### どちらが勝っても課題は残される

グローバルスタンダードのあり方や市場の実状を踏まえて判決を下した東京地裁に対して、あくまでも現行法を厳格にとらえて判決を下した大阪地裁。

話がここまでもつれにもつれたのは、ゲームソフトという新しいメディアが、従来の法制度ではとらえきれないことに起因しているのではないだろうか。ならば、ゲームソフトに見合った新しい法律、新しい著作権のあり方が模索されてもいいのではないか。

文化庁長官房著作権課長 吉田大輔氏インタビュー

# 「立法化のためにも、ゲーム業界と中古ソフト販売店は話し合いを」

**著作権課長の吉田大輔氏は日本の著作権行政の責任者といってもいい人だ。氏の眼には、中古ソフト問題はどのように映っているのだろうか。**

真っ先にこの考え方を公に示したのは、文化庁の著作権課長であった。いわば著作権の番人とでもいうべき人物、文化庁長官房著作権課長・吉田大輔氏である。

「『ゲームソフトの映像は映画の著作物ではない』とした東京地裁の判決は『あれ?』という感じでしたね。昭和59年のパックマン事件以来の積み重ねからすると、ちょっと奇異な感じはありました。もちろん映画の著作物となるためには視覚的効果というのが必要です。シミュレーションゲームで映像の動きが少ない『三國志』が映画の著作物としては認められなかったことは、まあ理解できないわけではありません。

ただゲームソフトすべてが『プレイヤーの操作によって固定されていないから映画の著作物じゃない』というのもなかなか難しい話ですね。単純にプレイヤーの操作によって映像が違うから映画ではないんだと割り切ってしまうことにも疑問を感じてしまうのです。

今回の判決が問題提起したのは、ゲームソフトを映画という概念で語ること自体が、どうも古い概念をムリヤリ当てはめてるんじゃないかということだろうと思うのです。

大阪の方は、これまでの判例の積み重ねを踏まえた上で下された判決だと思います。頒布権についても、中古ソフト販売店さんの主張からすると、映画の配給を前提に構築されているので配給制度みたいなものがない分野については、これをそのまま当てはめていくべきではない、と主張されたわけですけれども、もともと頒布権は映画の配給だけではなく、例えば放送用の映画などについても認められてるわけですから、ゲームソフトについてもそれを認める実質的な理由がないわけではないでしょう。ただ、ここまで実質的な部分に踏み込んだのは、おそらく初めてだったんじゃないでしょうか。

このような議論は、ゲームソフトだけではなくビデオソフトの方についてもあるんですよ。まあビデオの場合には大半が映画なので、即頒布権って形になってくるんですけど、ビデオソフトという形で市販されてる場合については頒布権を限定的に解釈する必要があるという議論もあるにはあるんです。大阪地裁の判決からすると、そんな議論に対して、ひとつの反論をしたことになりますね。

とはいっても、私たちの立場からすれば、あくまでも中立なわけですから、東京と大阪で判決が食い違ったことについて、どちらが正しいとか誤ってるとかいう様なコメントはできません。東京と大阪、いずれも高裁に上がるわけですし、場合によれば最高裁まで行く可能性もあるわけですから、まず司法の場で現行法の解釈が明確になるなら、それはそれで結構な

ことだと思います。今後の裁判の結果を見守るというのが私たちの基本的なスタンスです。

ただ、東京の判決のラインで司法判断が確定していった場合、ゲームの中古販売は現行法上フリーということになるわけです。この状態が、はたしてゲームソフトについて著作権を持ってる人たちに対して適切なのか……その場合はもちろん利用者の利益と権利者の利益とありますけど……その利益調整のバランス点をどのあたりに持っていくか、という立法論がおそらく出てくると思うんですね。

それに対して大阪の判決のラインで最高裁まで確定したということになれば、今度は逆にそれは厳しすぎるよ、ということになるかもしれません。今の頒布権で消尽をしないという形ではなく、逆にもう少し緩やかな権利に落とすべきだという立法論が出る可能性もあるんです。いずれにしても、司法判断の動向に注意しないと、立法の方の準備を進める立場からすると動きにくいというのが正直なところです」

著作権課長・吉田大輔氏。TGS'99秋の知的財産権シンポジウムでも講演を行った。

## 流通問題を絡めた新しいルール作りが急務

「仮に東京地裁判決のラインで確定すれば、新たにゲームソフトについて映画と同じ様な頒布権というのを認めるべき、という議論が出てくるでしょう。その議論はACCSさんなどが主張している『デジタル著作物なんだから中古になってもまったく品質は変わらない』『新品と同じようにプレイできるため中古になってても同じ様な価値があり、そういったものについては一定の権利が行使できて利益が回収できる様な仕組みが必要だ』ということに起因するかもしれません。しかし、デジタル著作物というところまで話を拡大した瞬間に、それじゃあ他にもデジタル著作物がたくさんあるけど、そっちは？　ということになることは明白です。CDやDVDだってデジタルの著作物ですからね。

また流通の形態にも議論が及ぶはずです。流通の実態も踏まえて、しかるべき利益を確保するというのが著作権の役割です。ただ、流通をコントロールしないと適切な利益回収ができないものと、そこまでやらなくても大丈夫なものもある。そこまでいくと、デジタル著作物というだけでは足らなくて、もう一歩先を踏まえた、必要性を明確にしていかなければなりません。

また一定の立法的な解決を図ることになった場合、法改正が混乱を生むことだけは避けなければなりません。新しいルールを作ったときに、それに誰もが一応乗っかっていけるという素地がなければ制度としても機能しませんから。

その意味では、かつてレコード業界とCDレンタル店との間で行われた話し合いのようなものが必要になるでしょう」

CDレンタル……当初はレコードだが……ができた当時は、貸与権というものはなかった。当時、法制上フリーだったことからレンタル事業は一気に広まったが、レコードレンタルを放置するということは著作権者、あるいはレコード製作者の利益を考えると、非常に大きな影響があったのだ。これを踏まえて新たな権利、つまり貸与権が認められたわけだが、吉田氏は「完全なフリーでも完全な禁止でも問題を解決できないことが多い」と語る。例えばレコードレンタルの場合、一定のレンタル禁止期間を設け、その後も使用料を払うという形で双方が妥協した結果、今の形に収まったのである。

「だからそれと同じ様な…それと同じ手法をとるかはわかりませんが、その様な一定のルール作りというのが、今ある対立を解消するうえでも不可欠だと思います」

## 対立は長期化？ 勝った負けたで問題は終わらないのだが……

「ご存知だと思いますが、ARTSさんは以前、自主的な運動として協力金のようなものを積み立てると提案されたことがあります。メーカー側も、一時期のように『撲滅』という言葉を使わなくなりました。この問題の急先鋒だった一部のメーカーも中古販売のルール作りに関して積極的ですし、ある程度の共存共栄の道が出てくるのかなあという感じはしていますね。今は裁判に入りましたから、話し合い自体は止まっていますが、問題を解決できる道筋はあると思っています。

ゲームソフトの場合はやはり流通の問題が非常に大きいんだろうと思いますよ。販売店からすれば新品の販売でなかなか利益が上がらない部分を、中古ソフト販売の利益でカバーをしているという実状があります。全体として見ると新品と中古と一緒にやってるという所が多いわけですから、販売店側にある程度の利益を確保しうる手段がもたらされれば解決の糸口も見つかりやすいでしょう。さらにこれとは別に、要らなくなったソフトをどこにも売れないという問題もありますから、メーカー、販売店、ユーザー三者の絡み合いを充分に吟味して妥協点を探ることになるでしょうね」

ただし、実際の立法となると、ことはゲームの問題だけでは済まないらしい。ゲーム以外の著作物、あるいは中古販売全体のバランスを考えなければならないのだ。

「立法というのは相当広い視野でないと法制上のアンバランスが出てくるわけです。中古という切り口から見ると、じゃあ本とかCDとか他の中古販売はどうなるのか、という問題につながる。デジタル著作物だけをなんとかすればいいわけではない。ともすれば映画の著作物の概念自体をどうするかっていう議論に及ぶことも考えられるのです。波及する効果が大きくて、なかなか一刀両断というわけにはいかないんですね。

それでなくとも著作権法というのは技術革新による影響を受けやすく、調整が難しいんです。最初は出版をカバーする程度だったところに、レコードが出て、ラジオ、テレビが登場した。メディアが発達して、それぞれの特性に応じた権利が求められる。著作権法はこ10何年の間に、ほとんど毎年のように改正されているんです。結局どんどん技術が進歩していきますから、それをいかにキャッチアップしていくかということの繰り返しなんですね」

最初のパックマン事件のとき、ソフトメーカーから『パックマン』の筐体が文化庁著作権課に持ち込まれたという。

「『これがどういう著作物であるのか御意見を伺いたい』といわれて、2週間ぐらい、この部屋に『パックマン』の機械が置いてありました。仕事なのか遊びなのかわかりませんけど、みんなで相当やらせていただきました（笑）」

その当時、『パックマン』が著作物であると認識していた人は少なかったに違いない。子どもの玩具としか見られていなかったゲームソフトがエンタテイメントの一角を担い、全世界的に流通すると誰が予想したであろうか？ そして著作権うんぬんという議論に発展するとは？

新しいメディアが急速に発達し、そのためのルール作りが遅れてしまったのは、ある意味仕方のないことかもしれない。しかし、その考えに甘えてはいられない。

一刻も早く問題を解決しなければメーカーも中古ソフト販売業者も長い裁判の間に疲弊するだろう。そうなれば世界に冠たる日本のゲーム産業そのものが取り返しのつかない事態に陥る可能性も否定できないのだ。

上昇・エニックス訴訟も大阪訴訟もともに控訴が発表されている。最高裁まで上ることになれば（その可能性は濃厚だが）泥沼化は必至である。

PROFILE
**田中裕（たなか・ゆう）**
フリーライター。'65年生まれ。中古ソフト問題をはじめとするゲーム著作権問題に関わることあらば、どこにでも行きます。業界関係者の方でお話していただける方、編集部までご連絡を。

ゲーム業界の諸問題をユーザーと業界の双方の視点から切る新企画発動！

頒布権をリョウフケンと読んでしまった人のために…

# 複眼視点

Produced by 武田丸男

業界に溢れる様々な問題。でも、それらは全て大人の視点だけで語られすぎてはいないだろうか。業界とユーザーの双方の立場から業界問題を切る新企画！

今号のお題　**中古問題**

ユーザー代表

## 【安易な中古ソフト禁止は業界の首を絞める】

（ヒロシ　20歳　専門学校生）

恐らく大多数のユーザーの意見は「販売店寄り」でしょう。我々が中古店を利用する理由は、主に「お金を節約」「新品で買って面白くなかったら…」「昔のソフトを…」などに集約されます。

「節約」や「昔のソフト」のため、は説明不要ですね。問題は新品で買うことの「リスク」。中古店を撲滅すればユーザーはソフトを新品で買う他なく、結果ソフトは絞り込んだ作品以外は購入しません。

購入後『大失敗！』と思っても換金できない訳ですから、リスクを伴うソフトを、新品で購入するユーザー数は減少するでしょう。メーカーの主張は、結果的にゲーム業界の首を絞めることに繋がるのでは？

「人気タイトル以外は買わない」なんてことになれば、大半のゲームが陽の目をみることなく埋もれてしまいます。メーカーにとって販売店にとって、もちろんユーザーにとってもマイナスなのは明らかです。たとえ中古品でも、ソフトを知ってもらえれば「次のは新品で買う」という人も増えるでしょう。中古店がユーザーに与える恩恵は、なにも価格だけではないのです。

と、ここまでは販売店寄りですが、メーカー側の言うこともわかります。ソフト開発費の回収ができない、というのは確かに深刻な問題です。開発費がどんどん上がっているのは誰の目にも明らかですし。しかし、それを中古品に押しつけるのは違う気が…。昔からのゲームユーザーなら理解できると思いますが、開発費の回収ができないのは、ソフトが供給過多になっていて、全体的に売れなくなってきているのが主な原因です。しかも中古店は昔からあるもので、今になって利益を返せ、という論理は横暴とまで感じます。そうはいっても開発費の回収が厳しいのは事実。なんとかしてメーカーも助けたいと思うのがユーザーです。なにせ娯楽を作ってくれる大元ですから。なんとかして仲直りしてもらいたいが、中古品が無くなるのは勘弁、大多数のユーザーはこんな感じ。

誰でも思いつく妥協案は「中古販売店からマージンを取る」や、「新作は発売からある期間内中古売買禁止」など。結果的に中古品の値段があがったり、利用しにくくなったりしますが、メーカーがなくなるか中古店がなくなるよりもずっと良いでしょう。問題は、どこで妥協点をみつけて両者が手を取り合うか。はたまた別の解決策を取るか。ユーザーはヤキモキしながら見守っています。最後にメーカーさん、ゲームは決して映画の著作物には当たりません。それ以上のものを持ってます。

メーカー代表

# 【正常な流通死守がメーカー存続の大命題】

（タケリン　40歳　業界歴10年超）

「家庭用テレビゲーム」が登場した'80年代前半には、到底想像できなかった大容量ハードウェアの出現により、「テレビゲームソフト」の表現力は飛躍的に増大した。中でも映像が占める比重はハードの世代が代わるごとに増え続け、ついには『映画』以上の映像表現ができる（＝しなければならない）時代が到来した、いや、してしまった。

企画、サウンド、映像表現…、できるからにはしなければならないことが増え続けてきた結果、ゲームタイトルの開発経費は留まることを知らぬほどに上昇をつづけ、その結果10年前とは桁違いの『億』の単位で企画を検討することが当然の時代になった。開発会社／メーカーも、増え続ける開発費をゲームソフトとして販売することで回収するだけではなく（元来コミックなどとのメディアミックスはおこなわれていたが）、アニメや実写などの映像メディアと『映像素材』を共有（＝タイアップ）することが当然の時代となっている。さらにはDVDとの互換性を持つゲーム機の出現により、企画として『映画』が先か『ゲーム』が先か、という議論は過去のものになってしまった。

膨れ上がる開発費、大量に発売されるタイトル…。音楽業界同様「メガヒット」が誕生すると同時に、消え去るソフト（メーカー）も続出し、『健全な販売』『健全な流通』を死守することは、メーカー存続のキーポイントに他ならないものなのだ。【ゲームを開発↓販売↓回収↓開発…】という循環を断ち切ることは、メーカー存続の生命線を断ち切ることである。

しかしながら、現在語られている『中古問題』に関しては、以下のようにメーカー側に多くの負い目が隠されていることも事実である。

・中古市場は突然出現したものではない（SFC時代のソフトの高騰↓中古市場の誕生と定着）。

・安易な続編の開発（前作を購入したユーザーは、そのタイトルをしまっておくだけ？）。

・タイトルの大量販売によるユーザーの商品購入リスクの増加。

などなど。

数ヶ月間で東京／大阪で司法が正反対の見解を出してしまうほどに、一般社会から隔絶された未知の領域＝ゲーム業界。

頒布権という、わかりにくい主張ではなく、メーカー／販売店／ユーザーが共通の認識を持てる市場の形成のために、もっともっと踏み込んだ議論が必要であろう。

なぜなら『ソフト』を最初に販売店に売ることで『中古ソフト』を作り出すのはユーザーなのだから。

## 両者を俯瞰して…

『中古ソフト問題』が騒がれ始めた頃、『頒布権』という文字がマスコミに登場し、『ゲームソフトには映画と同じ権利が…』との主張がメーカー側から発せられるようになってきた。

『膨大な開発費を回収することができない不健全な販売形態＝中古市場』といったわかりやすい主張とは裏腹に、一般の人には読むこともできない、意味もわからない『頒布権』という法律用語が焦点になる不思議さ。そのため、この問題に関しては、最初から争点／論点が、ゲームソフトを一番に愛しているはずのユーザーを抜きにした、メーカーと販売店の『大人の事情／話し合い』に終始していることを気にしていた。しかし、遊ばなくなったソフトを『中古』として換金するのがユーザーならば、その『中古』を購入し、遊ぶのもユーザーなのだから、もっと市場＝ユーザーに近い場所での議論ができないものだろうか？

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

←柱(説明すんな)

アギベー

男の闘いは夕陽が落ちてから始まった

無理矢理ドクロ

拡大コピーで遊ぶ(遊べるはず…)

Rasho's Board GAME 3

# 黄昏(たそがれ)ゲーセンの決闘(けっとう)

入り口

ラショウ

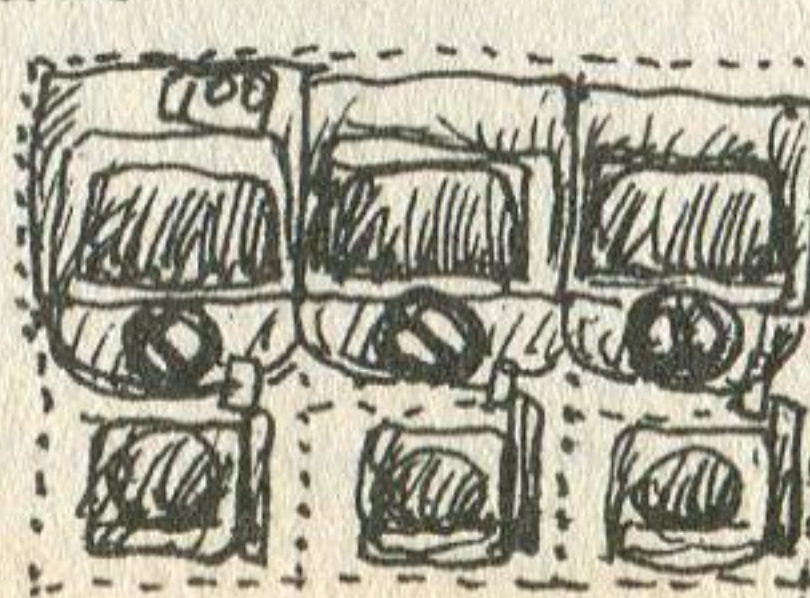
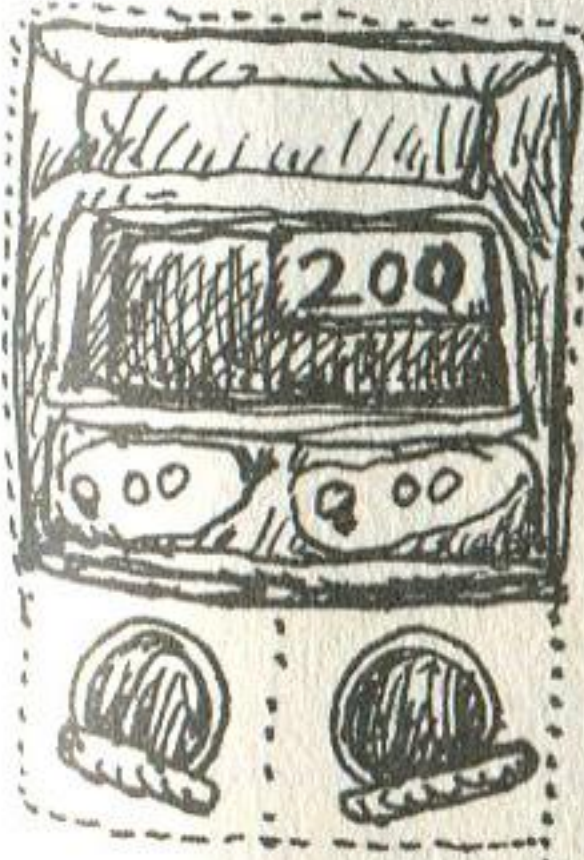
…やっと新製品「ロデムッチ」が出来ましたが、良い子のみんなは買わないデネ！すごい変だから

## ルール

置いた台は通れない。

トイレ

イスは通れるが、お金を払うのだ。500円先に払った方が負け。まあ詰め将棋ですな。

拾ったら最短で直行すること

トイレ急行　両替急行

どうみても手抜きに見えるよな

↑ラクガキ

両替

抜けイ！先に500円使わせろ！

プレイヤー入り口と裏口から交互に動かす

「オレどんな職業？」

「テヨコイヤツ」

アア…立食いでも行くか…

動く度に何か設置する

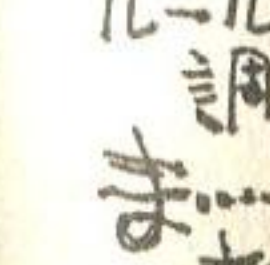
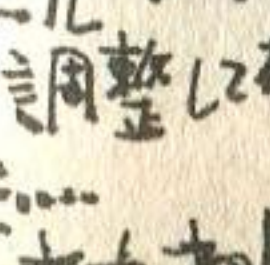
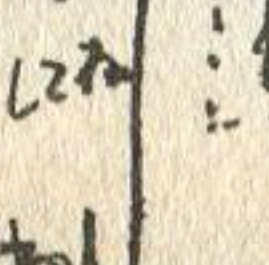
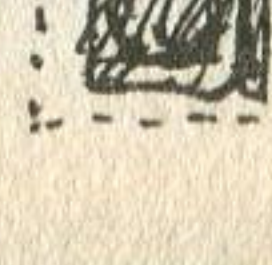
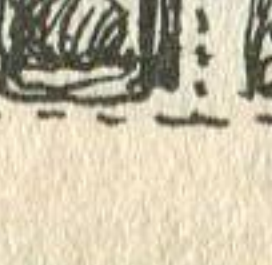
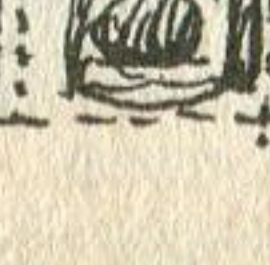
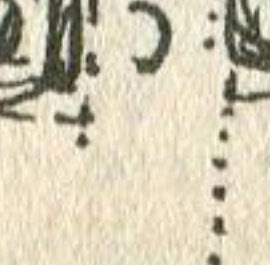
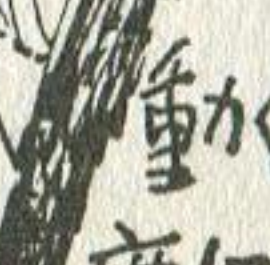
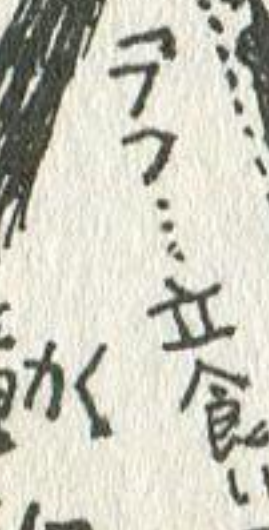
たくさんコピーしよう

裏口

入り口から入り直すことも可能　こんなゲーム機ないな

大丈夫かなあ…　ルールいい調整してね　まぁ…またね！

障害

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

# ゲームのはらわた

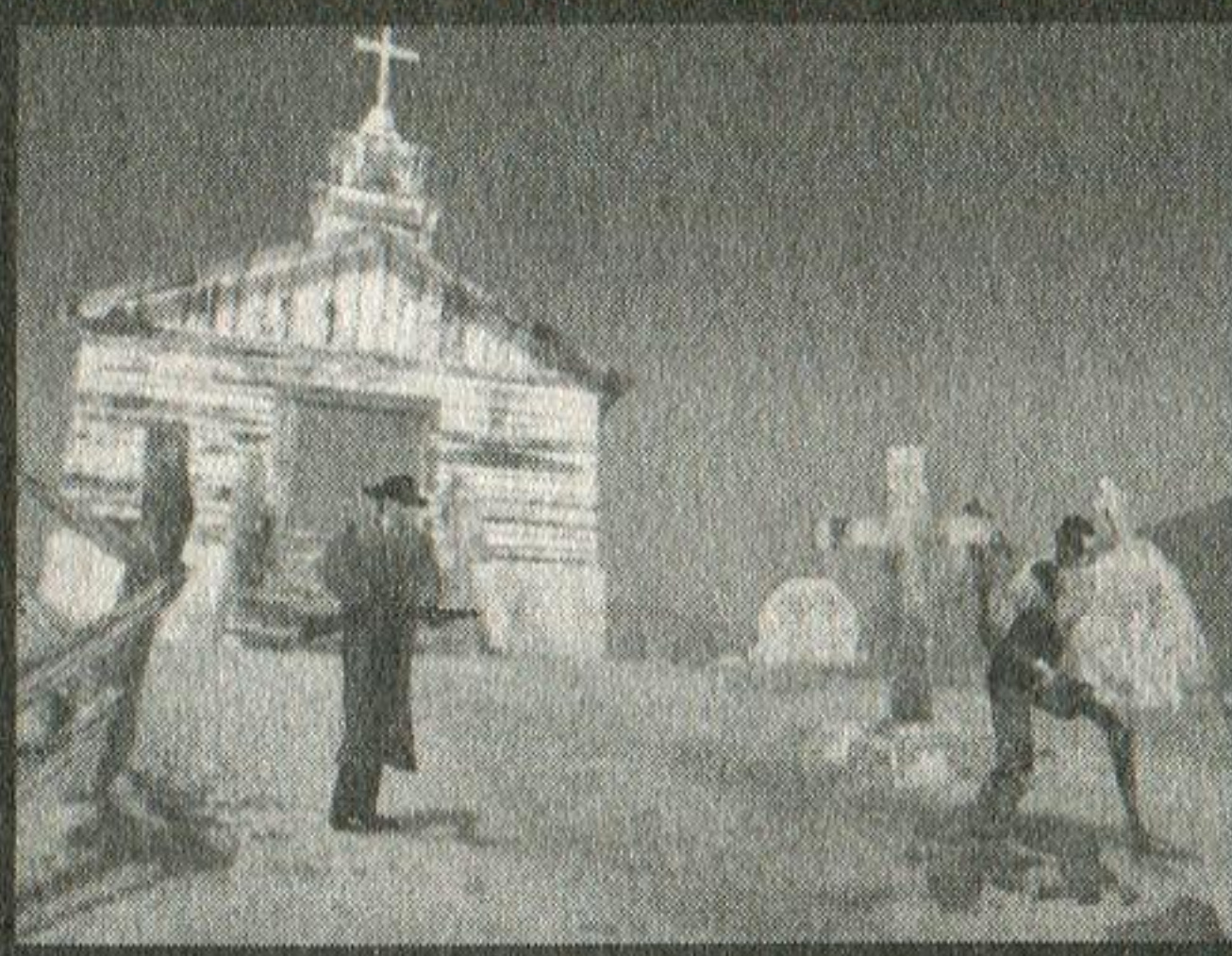
ダラダラドロドロ血みどろコラム　怨霊界エニグマで第11回！

Writing by 在鳩飛雲

Sacrifice獣壱

## 『Nocturne：ノクターン』

血みどろ指数　0　250　500　750　1000

874足

近頃、PCやPSのゲームも買っているのに、なんか知らんがプレイするのはゲームボーイばっかり。なんでだろ？　それにしても『ドラクエⅡ』って、こんなに難しかったっけ？　ファミコン版でやった時は、こんなに悩まなかったような気がしてるんだが……。いかんなぁ、一本道ストーリーのRPGばっかやってると、あの程度で難しいなんて思うようになっちまって。それとも年寄りになって記憶力が悪くなってるせいかな。

さて今回は、俺が衰えているのはどうやら思考力もらしいと気付いて嫌になっちゃいました。いや〜、俺ってばホントーにバカッチョだわ……。何がって、今回のお題のゲーム、『ノクターン』ってんだけど、もんっの凄いアヴァンギャルドなゲームだと思ってプレイしてたわけ。どこら辺がそーかっつーと……。

まずこのゲームをスタートすると、妙にモニターの調整にこだわっている。グレイスケールで、どの灰色が見えるかとかね。その印象がやたらに強かったのが運のつき。PCの設定を間違えたまま遊んでました。そう、うちの3Dカードが対応してないのに、ハード・アクセラレーションを「ON」にしていたのだ。それを「へぇー、凝ってんなぁ。自分は影だけの存在なんだ。あれ？　敵も影だけなの！　こりゃ難易度高えなぁ……。あ！　姿は見えないのに血しぶきはハデだね。そっか、この血しぶきで当たりを確認しながら敵を倒すんだ！」……全然違います。

主人公であるモンスターハンターの俺が、ラムを飲まなきゃ仕事になんねぇとか、アル中オヤジみたいなことを言っているところからゲームは始まる。で、すぐにラムを探しゃあいいものを、見えないゾンビと闘って殺されまくっていたのだが、あまりにも難しすぎる。なんとかラムを見つけたところで、ハタと気がついた。いくらなんでも、アイテムまで透明ってのは度が過ぎてるぞ、と。で、設定を変えたら、今まで背景と影のみだった画面に、ポリゴン・キャラが現れました。俺ってバカ？

正しい状態でプレイしてみると、実に正しく『バイオハザード』（……と言うか、『アローン・イン・ザ・ダーク』）の流れを汲む3Dアクション・アドベンチャーでした。目的は、1人でも多く、生存者を救出して教会まで連れて行くこと。だが、そう簡単にことは進まない。救出を邪魔するゾンビどもがウヨウヨしているのだ。弾数にも制限があるので、或る時はぶち殺し、或る時は避けながら進んで行かなければならない。この辺は『バイオ』などと一緒である。しかし、独特のダークなトーンの世界観と背景グラフィックやモンスターハンターという設定、ちょいエゲツないバイオレンス描写もかなりイイ線行っている。『バイオ』に飽きちゃった人にはお奨め。クリア後は、影だけプレイってウルトラ難度の遊び方もできるし……。たぶん〝豆腐クリア〟よりも難しいぞ（当たり前だっつーの！）。

PROFILE｜在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。最近HPを開いたが、内容はゲームではない（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）。名前が違うけど気にしないでちょ。

| ノクターン 日本語版（A・AVG） | メーカー：P&A／機種：Win／価格：¥8,800／発売日：'99年11月5日（日本語マニュアル付き） |
| --- | --- |

◎ワンダバダ長沢画伯のデッチアゲ連載、よりドラスティックに第五回!◎

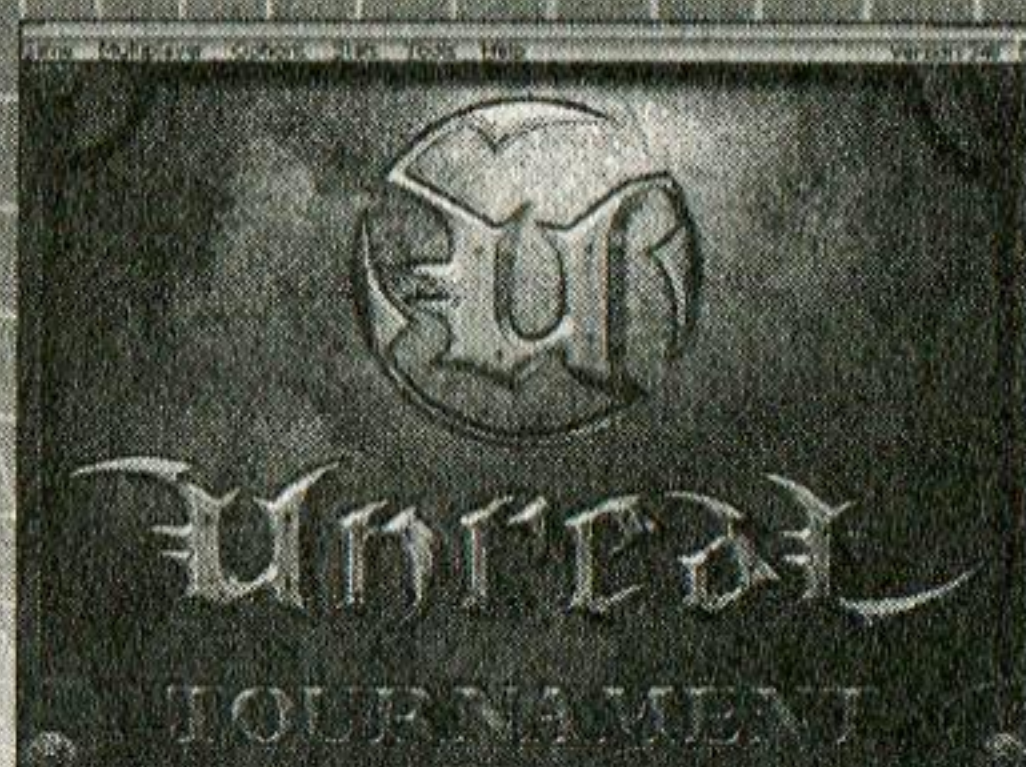


注 このページはあくまでジョークですので、SFC『ソングマスター』のラスボスのデザイン並みにテキトーな心でスルーしていただくよう関係者各位にお願い申し上げます。

岡元 建三 PRESENTS

# 洋ゲー NETWORKS

第1回 Unreal Tournament

全世界の最新ネットゲームを紹介する「洋ゲー」シリーズ第3弾、発動！

メーカー：Epic Games Inc.／機種：Win98・Mac・Linux／11/12現在でβ版（Ver.348）がリリース中

ダウンロード・サイト

http://www.unrealtournament.com/

これからはネットワークっすよ！　そう勢いづいて『ぐるぐる温泉』で遊ぶ小野編集長（……）。

その声のもと、この連載は洋ゲーの中でもより濃く、家庭用ゲーム機っ子にますます誰も相手にして貰えなさそうなPCゲームの世界をメインに紹介していくこととなった。

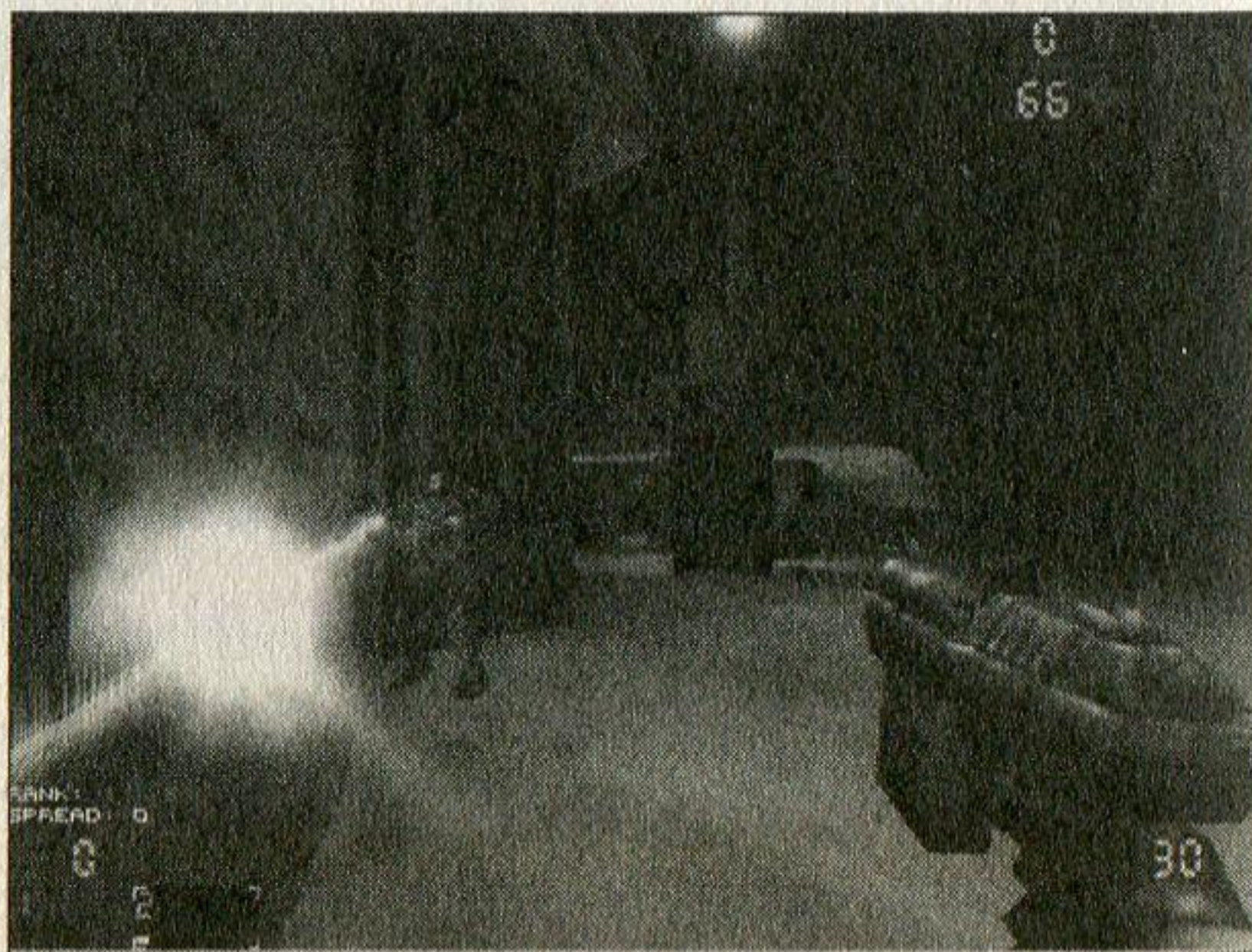
いつもならボクからこんなゲームやりたいなと依頼をするところなのだが、今回小野編集長から『Unreal Tournament』やりませんかのご相談。『Unreal』と言えば『QUAKE2』エンジンを使った、モンスター色が色濃く出ていた3Dアクションシューティングであった。ライティングや、ショットのエフェクトなどのグラフィックが当時美しくというか派手だったことを覚えている。

その派生系的進化にあたる今作（現在β版）『Unreal Tournament』は、人型兵士が戦う『QUAKE』スタイルとなり、対人戦をメインとしたゲームとなっている。ゲームレベルはデスマッチ・陣取り・フラッグスティールの3種類設けられており、それぞれに戦略性の違う戦いが体感できるようになっている。グラフィック的に『QUAKE』っぽくなり、やや個性が薄まった感はあるが殺戮戦としての面白さは大満足である。

今回の『Unreal～』はネットからのβ版ダウンロードによるモノである。PCゲームではα版やβ版が公開され、無料で遊べる代わりにテスターとして参加する形が主流となっている。手軽にいつでもネットからゲームが提供されているのだ。もちろんバグがあれば報告のためメールを送ったり、テストのためにゲームデータにワイプ（消去・巻き戻し）がかかったりと制限はあるものの、もう毎日がゲーム！ゲーム！ゲーム！なのである。

また、ゲームデータが更新され、不具合が調整されたりゲームそのもののデータが追加されアイテムや敵の種類などが増えるなど、ゲームが長く遊べるモノとなっている。家庭用の一回クリアするとたいがいおしまいで、あとは家の中に積まれてしまうという、短命さ故の物悲しい結末とおさらばしているのだ。すばらしきPCゲームなのだ！　ボクはパソコン持ってないからできないもーんとあきらめたのはもう昔の話。今、パソコンの値段はメーカー製でも10万円を切り、その中でも4万円弱なんてのまである。ここまで下がってるならもう家庭用との差なんてないわけだ。いまこそ、これからPCゲームと思っているなら買い時かもしれないぞ。

さて、ボクはというと『Unreal～』をネットワーク対戦している。殺戮ゲームなので会話の大半が汚い言葉で、相手を挑発するメッセージが波をつくって流れている。ランキングが中ぐらいに位置しているとなかなか強気な発言が似合わないのでいつも黙々と戦うプレースタイルになってしまっている。子供がギャングに憧れるように、ちょっと悪い大人になってみたくなる心が無邪気にもわき上がってくる。バリバリッと弾を撃ち込み捨てゼリフをはくかっこよさにしびれる快感がある。撃ち合いゲームとわかっていても、よくできているゲームはやめられない面白さをしっかりと持っている。

ふう、今日はここまでだな。とゲームを抜け、次なるゲームサーバーへと入っていく。ゲームの門はそこら中に広がっている。そのジャンルもアクションあり、RPG・シュミレーション・カーレース・カードゲーム・ボードゲームなど様々な種類が揃っており、目移りしてしまうほどである。そのゲームを通して知り合いが出来、友情が芽生えることもあるネットゲームに、今こそトライしてみよう。

もはや理屈など関係ない。野性の赴くままに敵を狩りまくれ！

Kenzo Okamoto　特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

Written By タニグチリウイチ

# 第4回 Not Degital

## 機獣新世紀ZOIDS『レッドホーン』
EZ-004 RED HORN-STYRACOSAURUS TYPE

ある人が感受性の豊かだった少年期にめぐり会った流行が、その後の人生に大きな足跡を残したとしても、生まれた年が5年あるいは3年前後した人は、そんな流行があったことすら気づかないものだ。

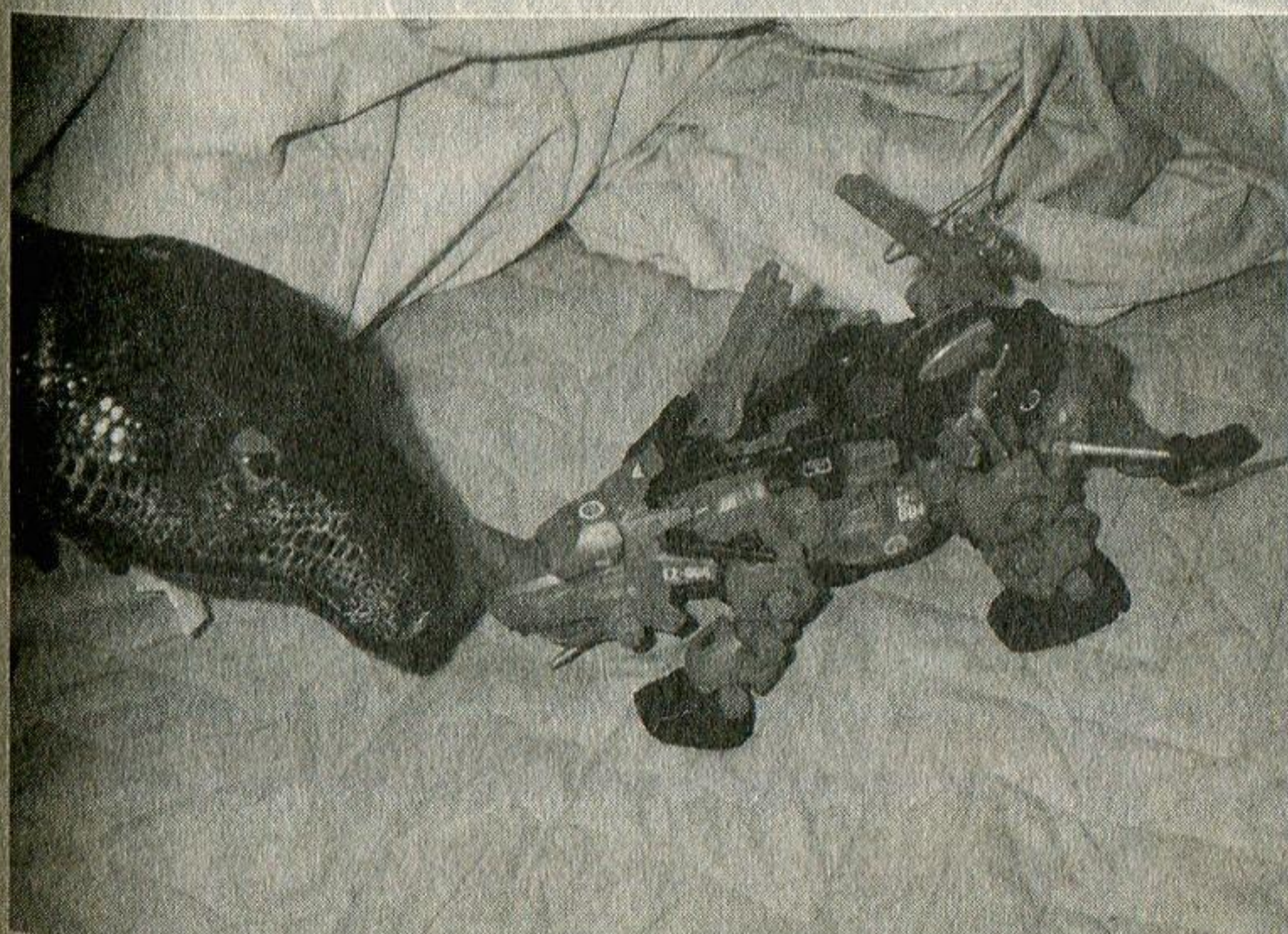
なんて言い訳したって、つい最近まで「ZOIDS（ゾイド）」を全然知らなかったというのは、玩具好きのやっぱり風上におけない奴ってことになるんだろうな。ごめんなさい。でもねえ、ゾイドが最初にトミーから発売されていた'83年から'90年は、年の頃では高校から大学を経て社会人へと至るセーシュンのまっただ中だったから、人並みにファッションとかクルマとかに興味が向かって、玩具なんかほとんど見向きもしなかったんだよね。恐竜型のロボット？　電池を入れるとのしのし歩く？　そんなもんDCブランドのバーゲンや、故障ばかりする愛車ケンメリのガソリン代に比べれば、どれほどのお金をつぎ込む価値があるってんだい。

だから、今年に入ってイベントなんかでトミーがゾイドを復刻というか倉庫から在庫を引っ張り出して来て販売し、かつてファンだった人たちが行列を作って買っている様を見かけるようになっても、初代ガンプラのリニューアル復刻ほど胸が躍らなかった。正式に復刻が決まって、パッケージの新しくなったゾイドを今回このコーナーで取り上げることになっても、半分は仕事ってな気持ちのままで、一切の思い入れも先入観もなく買って作った。感想は？　カッコいーじゃん！

そう。スタイルを、ギミックを心底から格好良いと感じたのだ。「惑星Zi」の上で争っているヘリック共和国とガイロス帝国が、それぞれに原生の機械生命体を改造して戦線に投入した、というゾイドには、恐竜や動物をモチーフにたくさんの種類がある。そんな中で〝ゾイド童貞〟がとりあえず購入したのは、赤に塗られて角まで生えてる「レッドホーン」って奴。ガイロス帝国というかにもワルモノっぽい国の主要ゾイドに、感受性豊かな時期に刷り込まれた例のアニメで1番の憧れだったキャラの愛機をそこに見て、ついつい引きずられてしまった自分がちょっとカワイイ。

で、いい年をしようとこればっかりは童貞野郎がそれなりにゾイドの面白さを説明するなら、1つには機械の直線に生物の曲線がうまく混ざり合ったデザインがあると思う。「レッドホーン」に限って言うならば、メカでありながらも、恐竜らしい筋肉と分厚い表皮を表現したような柔らかいラインの造形が何ともナマナマしい。ガンダムの「ザク」に覚えた色気にちょっと通じる部分がある。

それからギミック。箱から取り出した時、あまりの部品点数の少なさにいったいどれだけの動きが期待できるのかと、心配というよりはむしろ小馬鹿にしつつ、ほとんどが一体成形された部品を、接着剤を使わないでペチペチと組み上げた。1時間ほどで完成したわが「レッドホーン」に、単3電池を入れてスイッチを押した瞬間。背中の80mm地対空2連装ビーム砲を旋回させつつ、前右後左、前左後右と交互に脚を動かし進み始めたその姿に、最先端の技術が注ぎ込まれた結果、本物の犬野郎のように人間に媚びた仕草を見せる「AIBO」をも超える、〝生命〟を感じた。いや大げさじゃなくって。

可処分所得が増えた今、25万円の「AIBO」だって無理すれば買えない訳じゃないけれど、2000円から安い物では600円の手軽さを武器に、色を塗ったりパーツを改造して生命っぽさを高めて楽しめるゾイドを、老いらくの恋じゃないけど何体も買って、部屋中を歩き回らせる方を選ぶ。「AIBO」が即完売になって買えなかった悔しさ故の贔屓じゃないぞ。えっ「AIBO」再発？　お犬様ぁ。

機獣新世紀ZOIDS『レッドホーン』
メーカー：トミー／価格：¥2,000

**タニグチリウイチ**：1965年生。某工業新聞でゲームやアニメやキャラクタービジネスばかりを記事にして薄気味悪がられている異端記者、でも世界のトップを走ってるジャンルなんだからいーじゃん。『電撃アニメーションマガジン』では書評も連載、最近「でじこ」が気になるらしい。

# ゲーム批評がこれを観ろというので

さて、1999年も終わりが近づき、正月映画の季節がやってまいりました。

正月はやっぱり派手な大作がいいですな、ということでまずは**『エンド・オブ・デイズ』**（ギャガ・ヒューマックス／東宝東和共同配給 12月中旬公開予定）から。久々の主演となるシュワルツェネッガーが人類の未来を賭けて戦うアクション巨編。SFX、スリル、スピード、スペクタクルの4Sを兼ね備えたディス・イズ・ハリウッドムービーです。

そんなシュワちゃんに徒手空拳で殴りかかるのが**『ファイト・クラブ』**（20世紀FOX配給 12月11日公開予定）のブラッド・ピットさん。『セブン』のデイビッド・フィンチャー監督と再び組んだ本作品、殴り合い友の会「ファイト・クラブ」が暴走・凶悪化するというダークでバイオレンスな作品。「危害、破壊、石鹸。」という意味不明で不気味なキャッチコピーは…。

意味不明といえば「なんだか良く分からないけど、とにかく怖いらしい」という口コミで大ヒットとなったのが**『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』**（松竹・クロックワークス・アスミックエース配給 12月23日公開）。「魔女が棲む」という森に入った学生3人が失踪、1年後に撮影したフィルムだけが発見され、それを編集して制作されたという本作品、超低予算（たった6万ドルとか）にもかかわらず噂が噂を呼び1億ドルを稼いだ正にバケモノムービー。

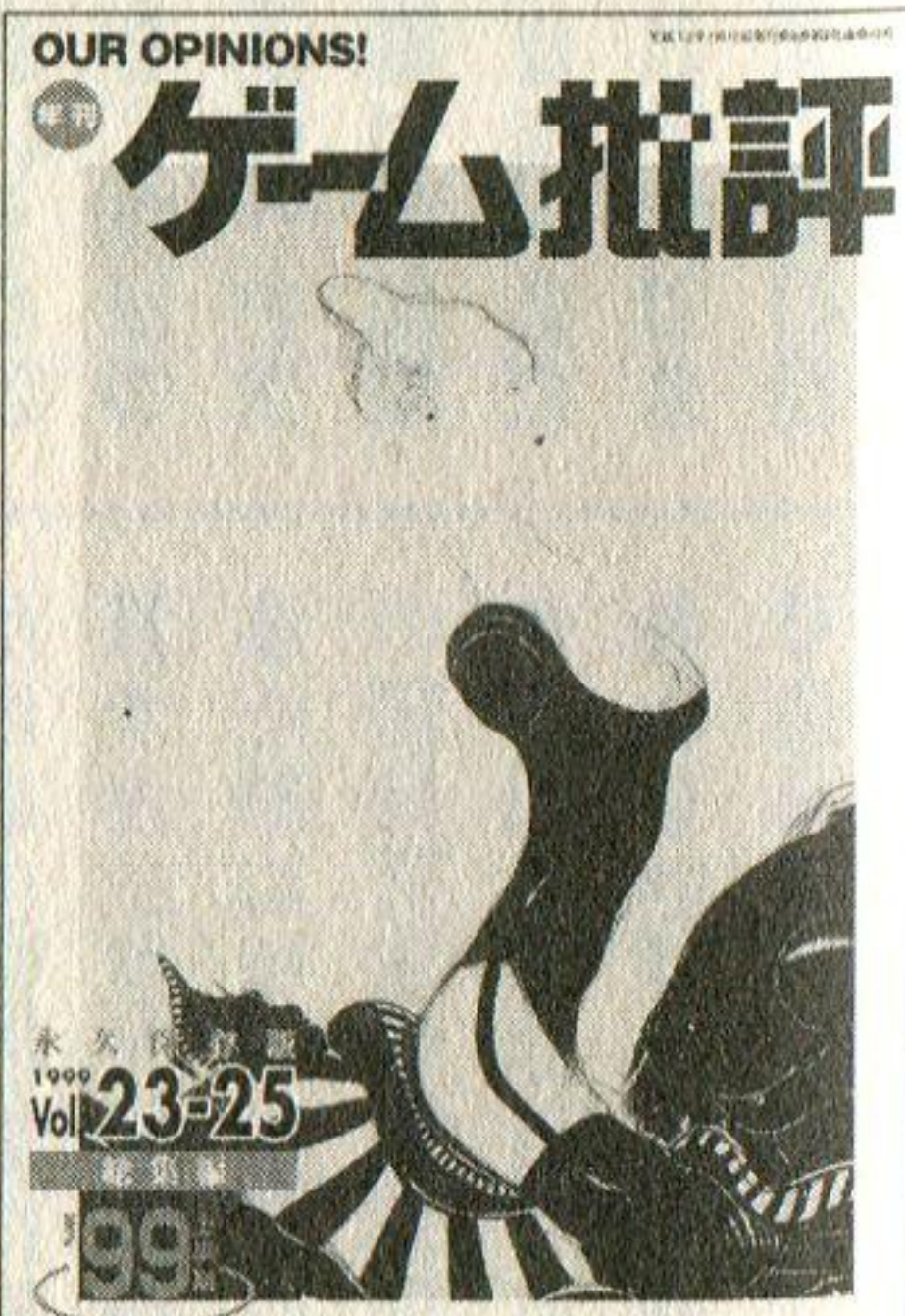
…正月映画なのにヘビーな映画が続きましたので、気分を変えて。バリー・ソネンフィルド&ウィル・スミスの『MIB』が贈る**『ワイルド・ワイルド・ウエスト』**（ワーナーブラザース配給 12月4日公開）は、西部劇っぽいのに突然タイムマシンや巨大メカや秘密基地が出てくる、往年の「タツノコアニメ」みたいな映画。ヒロインのサルマ・ハエックと悪役のケネス・ブラナーが光ってます。

正月から笑いたい人には**『奇人たちの晩餐会』**（アート・キャップ配給 2000年正月公開）。フランスのコメディ映画。といってもイヤミはまったくない「おバカ大集合」映画。脚本とセリフは抜群の出来で笑いっぱなしの80分。あのスピルバーグがリメイク権を購入したというから面白さは保証付きです。

そして『ムトゥ／踊るマハラジャ』に続く強力なインド映画がまたやって参りました。**『ジーンズ 世界は2人のために』**（ザナドゥー配給 2000年1月公開）。インド映画といえば突発的に始まる豪勢なダンスシーン。この作品ではグランドキャニオン、エッフェル塔、果ては万里の長城をバックに踊りまくります。ベタベタなラブコメでただでさえ可笑しいのに、CG（！）を使ったヘンテコな演出が一層作品を盛り上げます。インドっていいなぁ。

『エンド・オブ・デイズ』

©1999 Beacon Communications,LLC.

## クリエイターの原体験　第14回

# デザインのルーツはミクロマンです

ナムコ
CS管理制作部主任　**指田稔氏**

**『テクノドライブ』『エースコンバット3』など独創的な画面デザインで知られるナムコ指田氏。氏にデザイナーとしてのルーツを伺った。**

### 『AC3』では画面での表現を極めたかった

編：指田さんは前作の『テクノドライブ』を手がけられるまではエレメカの部署におられましたね。『エースコンバット3』（以下『AC3』）の制作に携わられるにぁたって、CS（家庭用ゲーム機）部門に移られたわけですか？

指田：正確に言うとそれより前です。『テクノドライブ』開発時にCSスタッフに手伝ってもらって、作業もCSの部屋で行っていたんですよ。で、開発が終わった後、僕だけ残った。「コンシューマも面白いな」と思うようになって、今の部署に移らせてもらったんです。

編：家庭用のゲームが「面白いな」と思われた理由は？

指田：「画面の表現」というところで、突き詰めた仕事をしたかったんです。『テクノドライブ』をやってみて、少人数で可能な事に限界を感じた。『AC3』は大人数だったので、もっと凄いことができるかなと。『AC3』での僕の仕事は、ゲーム性以外のデザインの部分。ゲームのコンセプトは、スタートボタンを押したら、すぐにその世界に没入できるイメージ作りをしたいというものだった。それで「じゃあ、スタートボタンを押す行為を、ゲームの世界でPCのブラウザを起動することに見たててみよう」と思ったんです。飛行機のインジケーターも、単にモニターを見ているのではなく、プレイヤーの脳にジャック・インされて直接に視覚情報として入っている、といった具合に。

編：コンソールのような実用的な画面の周辺にさえ、こまごまとデザインがなされていますね。

指田：言葉だけで伝えきれない複雑な世界観を示せるように、企業ロゴをたくさん作って画面中に配置したり。補足的と言えば補足的だけど、世界観に説得力が出ると思った。世界の奥行きを感じさせるためには、視覚に引っかからない部分で密度を高めたかった。「あ、今なにか映った」くらいにしか思われない部分に、過剰に情報を盛り込んでみたわけです。

編：前作のエレメカ『テクノドラ

イブ』でも、そういう手法を用いられていたように思います。

指田：ことさらに語ってはいないんです。ただ、プレイヤーが遊んだ後に「これなあに」って思わせるように意識しました。『テクノドライブ』では、ストーリーを語る部分がないので、記号的にちりばめたデザインロゴで、「ひょっとしてこれ、バックストーリーあるの？」と気にさせるような、意地悪な作りをした。『AC3』の場合、思わせぶりなロゴがたくさんあっても、セレクトするとオプション画面から設定がディクショナリーに出るようになっているんで、そういう部分では親切かな。

編：どこか工業デザイン的なセンスが感じられますね。

指田：たとえば企業のロゴとかって、会社の理念がロゴタイプの中に集約されていますよね。そういうシンボリックな感覚が好きなんですよ。裏にすごいバックストーリーがあって、商品自体には説明がなくてもそれを感じさせる付属物がある、知っていれば、より深く楽しめたり自分で謎を探っている気になれる。

編：お好きなロゴはありますか？

指田：日立のロゴなど、漢字をもじったやつが好きですね。漢字自体が密度の高い情報を記号化したものなのに、さらにそれを記号化して図案化しちゃうのが。東京都の23区のマークとか。ああいうのがメチャメチャ好きですね。

## 高校では怪獣の解説などを書いたりもしましたよ

編：カタカナもお好きのようで。

指田：'94～'95年ごろ、テクノ系グラフィックの影響をだいぶ受けたんですよ。日本語って、どうしてもタイプフェイスにまとめると格好悪いと思っていたんだけど、外国の人間にカタカナをこんなに格好良く使われたら日本人の立場はどうなるんだよって、すごい感じた。それで意識してカタカナを使ってました。

編：『AC3』にも出てきますよね。「データスワロー」とか。

指田：「企業大国日本」のイメージがあったので。無理やり「世界に冠たる企業なんだぞー」って誇示するようなイメージで（笑）。

編：テクノの影響を受けたのは、ナムコに入社されてからですか？

指田：そうですね。ナムコに入ってすぐ、エレメカの部署に配属されまして、『カニカニパニック』だとか子供向けやファミリー向けのものばっかりやっていた。それでちょっと飽きてきまして、エレメカってそんな子供向けのものばかりじゃないし、僕らがやっても楽しいんだから、僕らが納得できるデザインの方向性を試してみようかな、と思ってそういうテイストを取り入れたわけです。

編：テクノに触れる前は、何に興味をお持ちでしたか？

指田：マンガの絵が好きでした。'80年代のナムコのキャラクターに見られたような、均一なラインできっちり描かれた絵が好きで。あと'80年代に、映画監督の雨宮慶太さんのスタジオ（注1）で2ヶ月くらいバイトしていて、怪人の絵を描いていたりしました。雨宮さんは僕が通っていた阿佐ヶ谷美術専門学校の先輩（注2）でして。専門学校では、1年のときは絵を描いていて、2年から工業デザインを専攻しました。ちっちゃいときからオモチャが好きで、オモチャを作る仕事がやりたいなあと思っていたので。で、就職する頃になって「どうしようかな、オモチャ会社なんて面白そうだなあ」という事を言ってたら、先生が気を利かせて「ナムコの先輩のところに行って来い」と。その先輩が、穴田さん（注3）という方で、当時は『未来忍者』のプロデュースをやっていた。彼に話を聞いたら、「ナムコでは映画も、オモチャも、ロボットも作っている」と言われて、「あ、それはつぶしが利く会社だな」と。ゲームが作りたいから入ったというよりは、バイタリティのある会社だな、という印象で入ったんですよ。

編：もともと絵がお好きだった？

指田：そうですね。高校は公立でしたが、映研とかマンガ同好会とか美術系が盛んな学校を選んだんです。あとオモチャはちっちゃいころから好きでした。普通、中学くらいになるとオモチャは卒業するじゃないですか。僕はそのころ

注1：雨宮慶太さんのスタジオ……有限会社クラウド。
注2：阿佐ヶ谷美術専門学校……他にはイラストレイターの寺田克也氏などを輩出している。
注3：穴田さん……穴田悟氏。ナムコのビデオゲーム『源平討魔伝』、オモチャ『竜馬くん』などのキャラクターデザインを手がけた。

もガンプラを作ったり、オモチャを買ったりしていました。

編：オモチャ好きの人は、思春期に一回そこから離れて、成人してからオタク的な視点を持ってまた帰ってくる、という道筋をたどる人が多いようですね。指田さんの場合はずっと一筋で？

指田：若干遠ざかった時期もありましたけれどね。今でも大好きですが、さすがに子供だった当時のような視点の純粋さも、薄れてると思います。プロダクトとしての完成度を見るだとか「こんな凄い商品がどうやって、この世に産まれてきたんだ？」とか。送り手側になることで、子供のころに惹かれていたものに対して「何で興味を持ったんだろう」という物の見方をするようになりましたね。

編：中学・高校時代の友達も、そういうタイプの人でしたか？

指田：高校のときは濃かったですね。先輩でライターをやっていた奴がいて、僕もケイブンシャの「怪獣大百科」の解説書を書いたりしました。「ひと怪獣25文字ね」とか言われて（笑）。中学は普通の公立でした。そこでの僕は、思えばクラスによくいる「ちょっと絵が上手い奴」だったような気がします。つるんでる仲間はそんなに多くはいなかったけど、プラモデルもつくれば釣りに行ったりもして、「深く広く」というのを信条に。なんか、ある時期に一つのことに深くのめり込む癖があって、1〜2ヶ月くらい釣りばっかやっていたこともあったんですよ。

編：子供の頃、一番最初にハマってしまったものは何でしたか？

指田：ほんとに一番始めだと、ブロックです。『レゴ』とか『ダイヤブロック』とか未就学のときにハマっていました。ウルトラマンセットとか怪獣セットとか、子供に対してキャッチーなやつから入った気がします。ああいうブロック単位のものが好きで、エポック社から出ていた『デルタックス』。金属板にパンチングシートでねじ止めしていたやつですね。あれもハマっていた。

## ミクロマンは今見ても デザインの完成度が高い

指田：僕は大田区蒲田の生まれなんですが、幼稚園の頃から小学校まではずっと大森に通っていた。そこに自動車のディーラーと整備士をやってた叔父さんがいて、彼はすごい「模型さん」みたいな感じだった。ラジコンとかスロットレーシングとかすごく好きな人で、僕も子供ながらに本格的なラジコンをいじらせてもらったり。そういう機会がけっこうあった。

編：由緒正しいですね（笑）。

指田：いま思うとその叔父さんの影響がけっこう強い。「大人になってもこういう事やっていいんだな」っていう（笑）。叔父さんは、オモチャよりも自分でつくれ、という気質の人だった。はじめて作った組み立て式のラジコンは、その叔父さんから買ってもらったんです。タミヤの『ブラックポルシェ934』（注4）だったかなぁ。みんな出来合のオモチャ屋で売ってるものを買ってもらってるんだけど、オレは組み立てキットを買ってもらって「うわぁ、造れねーや」と困っていた。しかも組み立てても、子供にはスピードが速す

注4：ブラックポルシェ934……'77年11月発売。名車「タイレルP34シックスホイラー」等と同時発売だった。

### 作品紹介
### エースコンバット3 エレクトロスフィア

戦闘機を操って敵機を狩る人気フライトシューティングのシリーズ第3作。現代の架空戦を扱った前2作に対して、今回は舞台を近未来に移し、アニメの多用などで物語とゲームの融合を試みた意欲作。各種ロゴや画面デザインなど、節々に指田デザインが炸裂し、ゲームの世界観を強めている。

ソフトキーボード1つにも細かいこだわりが感じられる。

画面デザインが世界の基調をなしている。

エースコンバット3 エレクトロスフィア（STG）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年5月27日

ぎて街で走らせられない。大井埠頭まで行って走らせていました。

編：そこで物作りの試練を課せられたわけですね。ところで指田さんは'74年にタカラから発売された『ミクロマン』フリークでもあるそうですね？

指田：初めて手にしたのは発売されてすぐ、ちょうど6歳の頃かな。父親に買ってもらったんでしょうね。その前に『変身サイボーグ』とか『Gージョー』とか出ていて、それも何故か持っていて。実家の近くのオモチャ屋にほとんど毎日通っていたんですよ。そこで箱に入ったちっちゃな『ミクロマン』を見つけて、その後小学2～3年生までお小遣いつぎ込みまくった。わりと手が届く範囲の金額で買えるオモチャなので、いらなくなたでっかいトランクにきちっと並べてはニヤニヤしていた（笑）。

『ミクロマン』って完成度高いんですよ。特に'70年代初期の頃は、アートワークやロゴタイプも当時の流行のセンスを取り入れたりして、単にオモチャ屋さんがつくったものではない雰囲気がある。アニメと連動して「キャラクター商品つくるんで、こういう風にやってください」ってできた商品とは一線を画していて、その「時代」というものが商品からもにじみ出ていた。

指田：アニメとか毎回一話きざみで流されるとそれ以上自分の中で膨らます余裕がなくなっちゃう。でも当時の『ミクロマン』は、カタログに一応ストーリーが書いてあるんですが、おおまかで断片的。あとは君たちが考えて下さいというスタンスで、イマジネーションを膨らます余裕があった。例えば超合金などはアニメのキャラクターだから、ミニチュアですよね？でも『ミクロマン』は、あの大きさで実物大。「しょせんオモチャ」っていうのを払拭する努力をしてるんです。要は「ごっこあそび」を仲介する装置ですよね。遊ぶ側が考える余裕があるっていうのはすごくいいなと。

編：「ごっこ遊び」は、子供の頃ごく一般的な遊びの形でした。

指田：オモチャを媒体にして感情移入して。箱庭的な空間を自分で作っちゃって、そこでストーリーを進めるという。『テクノドライブ』をつくったあと、よくよく考えれば自分もそういう世界を目指していたんだなと思いました。『ミクロマン』もやはり至る所にシールとかマークとかちりばめられていたんです。言われてみれば似てるかもって。マークや字にはそういう想像力を喚起させる要素はもっているな、と気がつきました。

編：つまり指田さんにとってのデザインは、想像力を膨らませるためのスイッチですか？

指田：そうですね。そういう仕掛けを随所に入れていきたいですね。ゲームショウに『テクノドライブ』をはじめて発表したとき、「これ筐体ごと欲しい！」って冗談で言ってくれた人がいた。そこまで言ってもらえたら、成功かなと思ってます。

（聞き手／佐藤哲朗・矢本広）

**指田稔**（さしだ・みのる）
1968年生れ。東京都大田区出身。ナムコCS管理制作所主任。阿佐ヶ谷美術専門学校卒業後、'90年ナムコ入社。エレメカ『技脳体』『テクノドライブ』のデザインとトータルコーディネートを担当。最新作は『エースコンバット3 エレクトロスフィア』のデザイン担当。

**佐藤哲朗**（さとう・てつろう）：70年生。歴史読物『大アジア思想活劇』をメール配信中。http://homepage1.nifty.com/boddo/
**矢本広**（やもと・ひろ）：71年生。ミニコミとマスコミを横断しつつ、ゲームにまつわる証言を収集中。http://users.jp.tri6.net/~yam/



参照■ダイヤブロック　http://www.cosm.co.jp/TECHNOTAK/daiyablock/index.html
デルタックス　http://www.bekkoame.or.jp/ro/toys.st/2/del/del-i.html

GAME SOFT REVIEW

# ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

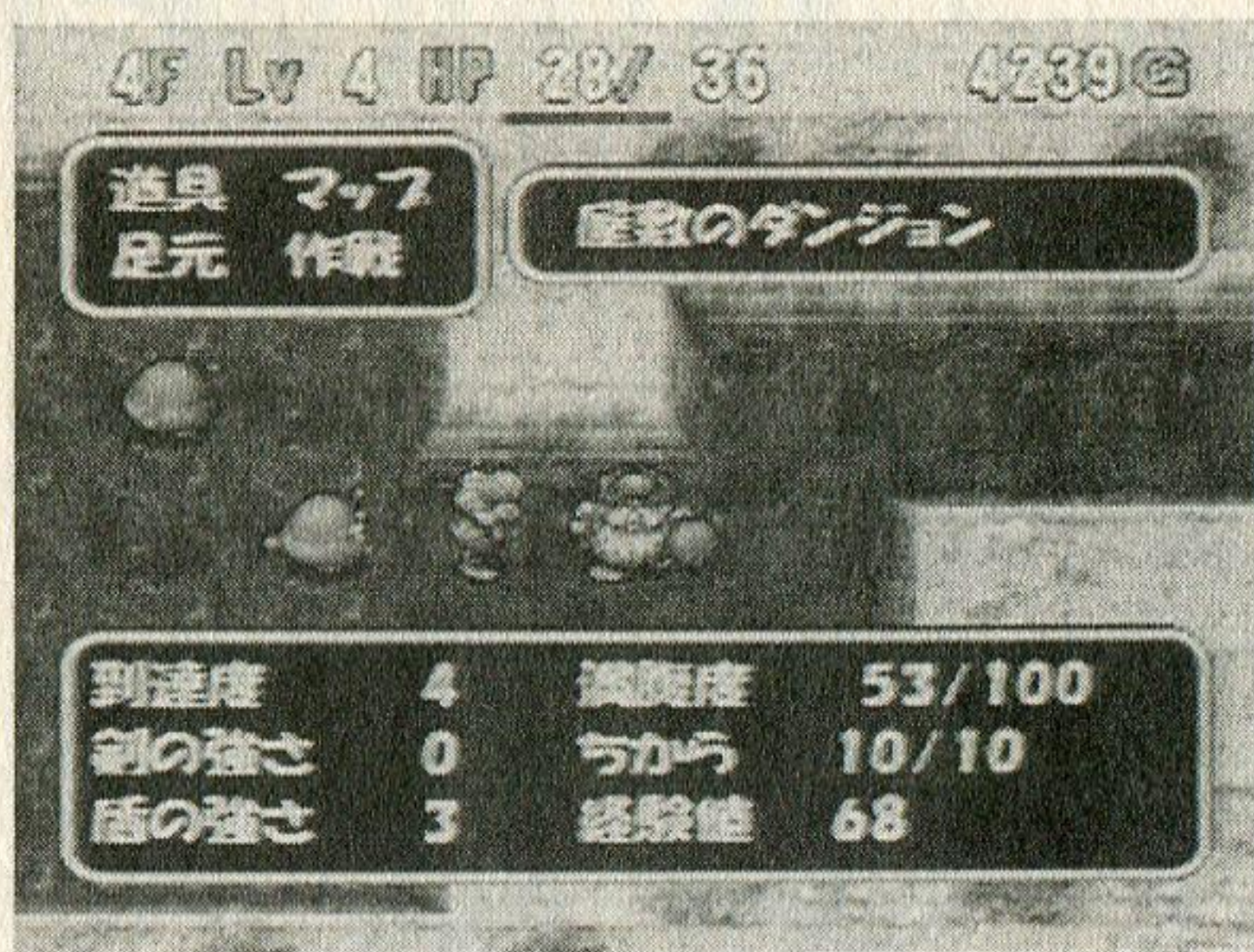
**トルネコの大冒険2 〜不思議のダンジョン〜**

鈴木英夫　プレイ時間：30時間

## 話題性で勝負する前に、作品そのものが持つ「強い力」を意識して欲しい……

**最新作『トルネコの大冒険2』にまで至る「不思議ダンジョンシリーズ」が持つ凄さとは？同シリーズの大ファンという大宮ソフトの鈴木氏に書き綴っていただいた。**

私は、ゲームの面白さを2つに分類して考えている。「強いゲーム力」と「弱いゲーム力」だ。まあ、「強い」「弱い」という表現自体は、駄洒落なのだが。どちらもゲームをあそばせる魅力を示している。「弱いゲーム力」はゲームそのものの魅力ではなく、社会性の中から生まれるゲーム性をいう。たとえば、流行しているから遊んでみようか、とか、このゲームの話題に乗り遅れるとクラスで浮いてしまうからといった、自分とゲームという二者だけの関係ではなく、そこに友人などの第三者との関係性を意識した上でのゲームの魅力である。対して「強いゲーム力」は、ゲームそのものの魅力をさす。たとえていうと電源完備の無人島に一人で行くときに持っていきたいゲームである。極端な話、自分の周囲の人とそのゲームについての情報交換がなくても、黙々と楽しませるゲーム性のことである。ゲームでしか表現できない魅力を持っていればより「強い」と言える。

もっとも、このように分類したところで、100%「強い力」だけのゲームなどは存在しないし、同一のゲームであっても人によりその「強い弱い」の成分比率は、変わってくるだろう。ならば、どうして私がこういう考え方をするかというと、昔から私は本当に面白いゲームは究極的には分析不可能であると思っているのだが、それでも何とか分析してそのエキスを吸い取りたいと考えているからだ。この「強い弱い」分類は、ゲーム魅力分析の表層でしかないのだろうが、少なくとも、私たちゲーム開発の現場の人間としては「強い力」に注目すべきだとの個人的信念から、つい他のゲームを見るときにもその点が気になってしまうのである。極論をいえば、「弱い力」は、ゲームでなくても映画や漫画やその他のメディアでも同じように存在する。それを扱うのはマーケットリサーチやプロモーションの人ということになるのではないか。2つの力が両方とも最

高に高いのがベストなゲームであるが、2つを同時に追い求めるのは恐れ多い。「強い力」を持たないゲームは「弱い力」も充分発揮せずに終わるのではないだろうか。というわけで、職業柄「強い力」に注目するのだ。

スーパーファミコンで一定の普及を見たと思われていたゲーム人口が、プレイステーションの成功により、よりその裾野を広げ一つの文化としての成熟度を増した。より一般化したともいえる。その結果、古くからのゲーム好きである私などは「辛口の酒がなくなったと嘆く貴兄」と化し、新作をプレイするごとに「なぜ、ゲームを始めるまでにこんなに無限に人形劇（あるいはムービー）をだらだら見なければならんのだ！」と暴れることになった。きっと映画や小説好きの人も昔は魂を揺さぶる佳作が多かったが最近はハリウッドスタイルのスター映画ばっかで…とこぼしているのではないだろうか。制作費数百億円ですごいでしょと話題性で勝負する前に作品そのものの持つ「強い力」を意識してほしいと思うのである。ゲーム文化が一般化したことにより、「強い力」「弱い力」の双方がのびのびと増加するなら、私のようなオールドタイプの人間もご満悦であるが、現在の状況はゲームの「強い力」を、その他の要素が侵食していっているような気がしてしかたがない。もっともここで、そんなゲームばっか作りやがって、とよく言われるように大手ソフトメーカーを悪くいうつもりはない。そういうゲームを作らせるのは市場でありプレイヤーであるからだ。へたをすると、あまりに需要が多ければ、偉そうにいう私でもそういったゲームを（セールスのために）作ることになりかねないのだから。あとは、ゲームを遊ぶ皆さん方が、私の大好きな「強いゲーム力」に注目してくださりますように、と日夜お祈りするしかない。

現在の風潮の中で、チュンソフトの「不思議のダンジョンシリーズ」の存在は、私を強く励ましてくれる。それは、単に「不思議なダンジョン」が「強い力」満載の私好みのゲームだからというだけではない。ミリオンのセールスをあげ、多くのユーザーに支持されているという事実が、重要なのだ。『トルネコの大冒険2』は、完成されたシステムをいたずらにポリゴン化などして破壊することなく、自信をもって「面白いってことはこういうことさ」と落ち着いている。しかも、それが一人よがりでなく、多くの理解者がいる。すばらしいことだと思う。見た目が地味でも2Dでも、ライトユーザーだろうがヘビーゲーマーだろうが、もし本当にゲームが面白ければ、皆ちゃんとわかってくれるという証拠なのだ。作り手として「市場がこんなだから、俺様の作りたいゲームが作れん」などと、言い訳はできないのだ。

（追記）『トルネコ2』について書かせていただいたわけだが、正直言うと、現時点でやっと「不思議のダンジョン」をクリアしたところだ。もうしわけない。なぜ『トルネコ2』の発売後、かなり時間がたっているのにその程度なのかというと、まだまだ『レッキングクルー'98』を遊んでいるからだ。先日『レッキン』について書いた直後、1年余にわたって通電しつづけていたスーパーファミコンが故障し、すぐさまスーファミJr.を買いに店に走った。たいがいにせよ、という話だ。

時流に流されない、確固とした「強さ」が存在する。

**PROFILE**
**鈴木英夫（すずき・ひでお）**
(有)大宮ソフト取締役社長。'93年、大宮ソフトを設立。MD『ロードモナーク～とことん戦闘伝説～』、SFC『ガンハザード』、SS/PS『カルドセプト』を手がける。職種はサブ・プログラマー。

**関連作品**
**不思議のダンジョン2 風来のシレン（RPG）**
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月1日
前作『トルネコの大冒険』に改良を加え、奥深いシステムと絶妙のゲームバランスで多くのプレイヤーを中毒死させた不朽の名作。

**トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～（RPG）** メーカー：チュンソフト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年9月15日

GAME SOFT REVIEW 2

## バイオハザード3 ラスト エスケープ

水野隆志　プレイ時間：42時間（継続中）

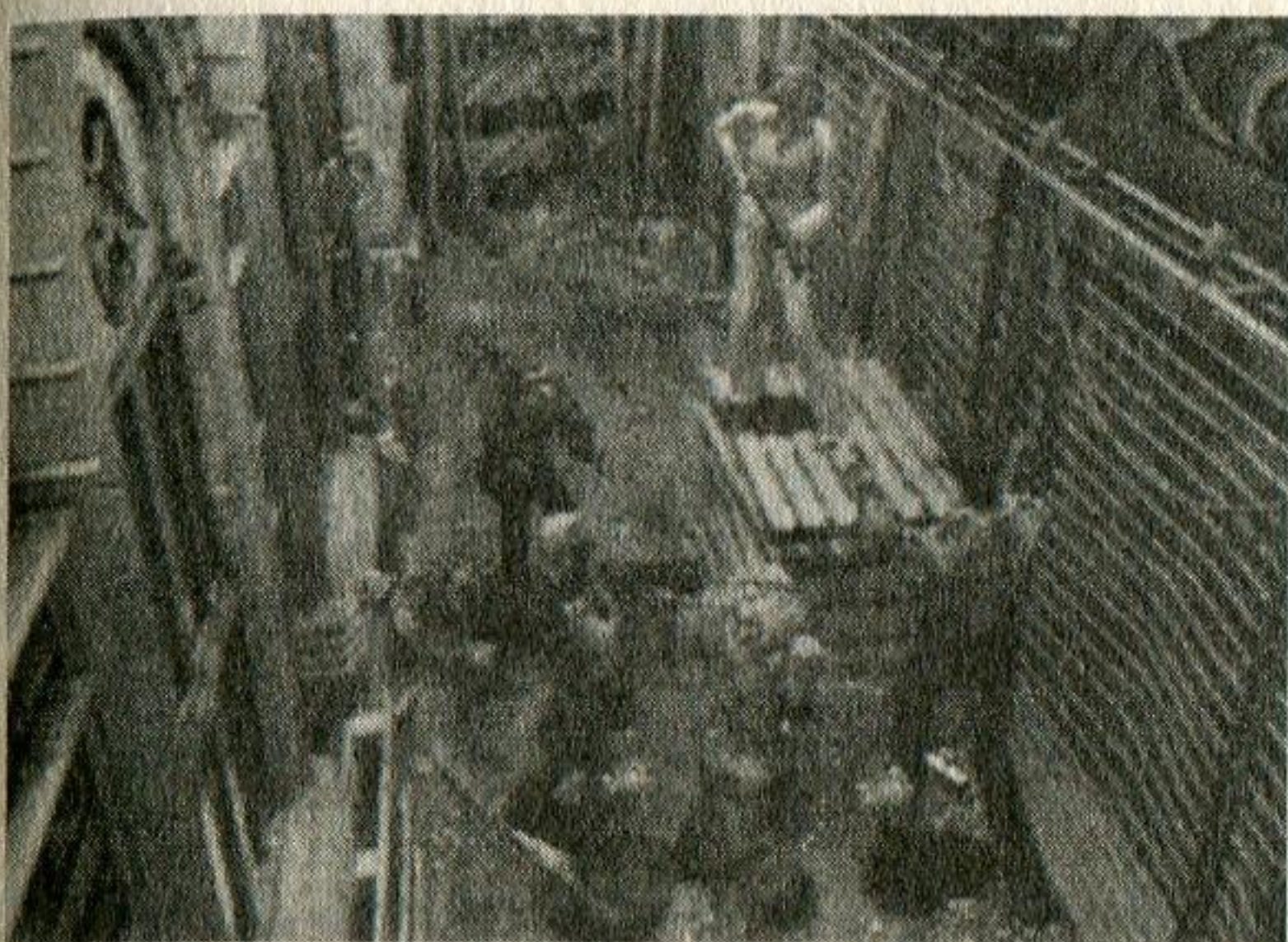
# 一見地味ながらも、丁寧な作り込みで比類なき完成度に到達したシリーズ最高傑作！

**『バイオハザード』シリーズ最新作は、徒に安易さを求めない原点回帰の姿勢と、アクションゲームの本質に立ち返る真摯な意気込みが感じられた傑作だった。**

### 見た目はやや地味ながらも細部まで丁寧に作られた逸品

人気の『バイオハザード』シリーズ第3作が登場した。今回は、『1』のヒロインだったジル・バレンタインが復活、細菌兵器に汚染された死の街から決死の脱出を繰り広げていく。

ゲームの基本的なシステムは、前作までと同様。プレイヤーはリモコン操作でジルを動かし、各所に用意された仕掛けを解いたり、必要なアイテムを集めたりしながら物語を進めていく。途中には、ゾンビを始めとするおぞましい敵が次々と出現、プレイヤーは、ハンドガン、ショットガン、ナイフなどの武器を使って、それらの怪物たちと戦いながら活路を開いていくことになる。

『3』は、舞台、時間が『2』と一部重なっており、目的も街からの脱出と同じである。また、これまであった2人の主人公、2つのシナリオという慣習もなくなった。対して追加された部分は、火薬の配合による弾薬の作成、「緊急回避」と呼ばれる敵の攻撃を回避する特殊行動などで、ゲーム的には面白いがぱっと見には非常に渋め。また、登場人物も、両肩を出して頑張っているジルはともかく、後はロシア系や南米系の傭兵など、リアリティはあるが、地味なキャラクターが主流を占めている。総じて、華やかさに欠ける感があり、うがった見方をすれば、『2』のサブシナリオかと思えるほど、外見上の変化に乏しい仕上がりとなっているのだ。

前半の市街地ステージでは、世紀末的な絶望感がうまく表現されている。

しかし、見た目の印象とは裏腹に、実際に触れてみると『3』は非常に面白いゲームである。その完成度は、シリーズの最高傑作といいうるほどの高いレベルに到達しているといえるだろう。

### より顕著になったホラー性とアクション性

『3』において、まず注目すべきは、明確な世界観が構築されていることであろう。

ゾンビの持つ恐怖は、純粋な怖さよりも、人間の外見を保ちながら理性も知性も生物たる尊厳も失った怪物が襲ってくるという、精神的な不快感にある。それは同時に、ゾンビになることで否定されてしまう人間性の美徳の賛美でも

あるのだ。例えば、発見されるメッセージの中に、死を目前にしても真実の追究をあきらめない新聞記者や医師の記録がある。これは絶望の中の希望であり、極めて好意的に描かれている。対して利己主義に走るダリオ（最初に登場する中年男性）などはかなり見苦しく描かれ、最終的にゾンビに喰われるという悲惨なオチもつく。

「極限状況になった時こそ、人間は尊厳を失ってはいけない」というコンセプトは、シリーズに多大な影響を与えているジョージ・A・ロメロ監督のゾンビ映画でもテーマとなっていたが、『3』では、これがかなりはっきりと唱われているのである。

アクション性を高めたつくりが、シリーズに新たな魅力を与えてくれた。

なお、シナリオに関しては、3部作全体の世界を統合し、かつ終了させるという役割を巧みに果たしていることも忘れてはならないだろう。たんに時間的な辻褄を合わせて物語を繋ぐだけでなく、追跡者の変形というエピソードを通して、『1』のリアル指向の生物兵器と『2』のSF的な変異体生物が共存できる舞台を作り出している。これは世界観が遊離していた前2作の溝を埋めているという点で大きかったといえよう。

また、アクション性を重視したことも、ゲームの魅力を高めている。主軸となる「緊急回避」は、敵の攻撃をかわす救済処置というより、クリアのために一定の技量を求める、難易度アップの修正といえよう。つまり、緊急回避があるのだから敵もバンバン出せる、というわけだ。実際、『3』では呆れるほど敵が多く、配置もいやらしい。とくに序盤では、弾数が不足がちなので、効率よく戦っていかないと苦しくなる。その代わり、腕を上げれば、逃げたり効率的に倒すことが可能になり、強力な武器や弾薬はどんどんいらなくなっていく。ナイフだけでクリアする伝統のプレイはもとより、極めれば、ナイフのみで、かつエンディングまでノーダメージという神業も可能なのだ。こうしたプレイができることは、アクションゲームとしてのやり込み甲斐を端的に示しているといえるだろう。

## マニアックな路線をあえて選んだ制作者の英断

『3』が傑作となり得た最大の理由は、コンセプトを明確に絞り込んだことである。『1』のホラー性と『2』のアクション性を融合させ、それをさらに徹底させることで個性を確立したのだ。前2作にあった要素を統合するという発想は、続編であることを考えると当然に思えるかもしれないが、実はそれほど簡単な話ではない。というのも、ホラー性やアクション性は、いずれもマニアックな要素であり、ユーザーを選ぶ結果に繋がるからだ。血みどろの死体や吹き飛ぶ肉片などは決して万人向けの娯楽ではないし、指先の正確な操作が必要とされるアクションゲームも、最近は敬遠されがちである。『バイオ』がヒットすることを半ば義務づけられている（変な話だが）人気シリーズである以上、ユーザーの枠を狭めるコンセプトを採用することは、非常に勇気ある判断だったといえよう。

しかし、『3』は、マニアックなコンセプトをあえて選択したことで作品の核を確立し、それを徹底することで、逆に一般性を持つほどの高い完成度に至ったのだ。昨今、とかく安パイ指向の強い業界にあって、まさに英断だったといえるだろう。

PROFILE

**水野隆志（みずの・たかし）**

『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』が制作された1968年生まれ。『ゾンビ』を見るのは中学時代の勇気の証であり、『死霊のえじき』は高校時代に同好の志を探す指標となった。多感な時代、つねにゾンビが傍にいた。

**関連作品**

**バイオハザード2（サバイバルホラー）**
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'98年1月29日

ホラーというジャンルながらも、アクションフルで比較的陽性なイメージが強いシリーズ第2作。ザッピングシステムやプラスαの要素が上手く、まさに続編といった作りだった。

**バイオハザード3 ラスト エスケープ（サバイバルホラー）**
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年9月22日

## デュープリズム

米光一成　プレイ時間：22時間

# 新しいモノに出会った驚きはないものの、丁寧な作りが気持ち良い作品

**非常に完成度の高いスクウェア発のA・RPG『デュープリズム』。あとは意欲的な新しさを加えプレイヤーに驚きと楽しさを与えて欲しかった。**

### 各要素が良く作られているアクションRPG

箱裏に書いてあるキャッチコピーは、「ひとつの世界に、ふたつのファンタジー」。

やさしい男の子ルウでプレイした場合は、「姉の魂を呼び戻すためにデュープリズムをさがす旅です。思いきり、涙してください」な内容になる。わがままな女の子ミントでプレイした時は「世界を征服するためにデュープリズムをさがす旅です。思いっきり、笑ってください」な内容になる。

またルウの場合は、モンスターに変身、ミントの場合は魔法と、アクション部分でも選んだキャラクターによって異なる特殊能力を使うことになる。

中心となる町が存在し、そこで武具を購入したり、倒した敵の数によってお金を手に入れたり、宿で回復したりする。が、メインは町を出て展開されるアクションゲーム部分。そして、ポリゴンキャラクターによる演技部分だろう。

キャラクターの動きに独特の味がある。

たとえば、話し相手やアイテムに目線を残すような、対象物をちょっと気にかけているような動きをする。対象物の方向に頭をむけようとしているだけなのだが、そのちょっとしたタイミングや動きの気持ちよさがポリゴンのキャラクターに魂を吹き込む。

服のなびく様子、ジャンプしたときの体の動き、キャラクターの仕草。単純に現実世界の人間の動きに近いわけではなく、世界観にしたがって作られている。きちんとデフォルメされるべきところがデフォルメされている動きになっているために、リアルに感じられる。

ポリゴンキャラクターによる物語の展開部分の作りも非常にていねいだ。

カメラの位置にも充分に気がくばられている。展開や感情に応じて、ロングショットからクローズアップ、スロー、連続ズーム、カメラ視点の切り替え、カメラワークの細かい演出がきちんと行われる。

たとえば、ガーディアンが頭上から登場し戦闘に入るシーン。

扉に近づくルウ。上空の視点に切り替わり、接近してくる大地と、そこに立っているルウの頭が一瞬、映し出される。そして、画面が切り替わり、大地に着地するガーディアンが画面いっぱいに現れる。後方に下がった視点に切り替わり、ガーディアンを避けて後方へ飛ぶルウ。カメラはまたガーディアンをいっぱいに映し出す。咆哮するガーディアン。

ボス戦が始まるたった10秒ほどのシーンで、これだけ視点を切り替えて、迫力ある画面を作り出している。

つっこみの台詞を、カメラ目線でしゃべったり、犬がカメラをのぞき込むような演出も、楽しい。

アクションゲーム部分も、納得のいく難易度で、操作感も自然。ジャンプした着地場所に敵がいる場合はジャンプキックして倒してくれるのも良い。

レベルはないが、ダメージを受けるとHPのマックスが増加（打たれ強くなる感じか）するシステム。MPも使えば使うほどマックス値が増加していく。

キャラクターは良く動き、不快感はない。

アクションゲームが得意ではないわたしにとって、簡単ではなかった。が、納得がいくやられかたなので、何度もトライしたい気にさせる（とはいえ、ミントでプレイしたときは、何度も倒されてちょっと泣きそうになった）。

物語のテンポもいい。長くダラダラしたムービーで物語を説明しないところも好きだ。ただ展開やギャグは古くさい。

たとえば。

中2階に現れたミント。ルウにケンカを売って、「いーわ。かかってきなさいよ！　あたしの魔法でボコボコよ！」と威勢よく叫んで、ジャンプ。が、着地失敗。倒れているミントにルウが「君……だいじょうぶ？」

といったようなおきまりパターンの連続である。そういったものでもだいじょうぶな人は楽しめるだろうが、わたしにはちょっと退屈だった。物語の大きな流れも、いわゆる「おつかいゲー」だ。遺跡の情報を仕入れるために森へ行き、キーアイテムを見つけに次の地点へ行き、次はキーアイテムを作動させる方法を聞くためにどこそこへ行け、といったことの繰り返し。

アクション部分の謎も、昔のゲームでよくあったと思わせる内容。

たとえば。

浮いている幾つものプレートにすべて飛びのれば扉が開く。正しい道を見つけ出さなければ無限ループになっている洞窟。などなど。

ボス戦にも、驚くようなものはない。なつかしい感じすらする。

繰り返しになるが、だが、それらの完成度は非常に高い。

新しいモノに出会った驚きはないが、ていねいな作りはプレイしていて気持ちいい。

## 完成度は非常に高い　あとは意欲的な新しさ

非凡なモノを作ろうとする者は、新しい困難に出会う。それらは端で考えるよりも辛苦の道である。非凡なモノを完成度高く作るには、並々ならぬ努力と才能を必要とする。新しいモノ、未知なるモノを作り出すパワーというのは、制作者の歪みの力が必要なのかもしれないとも思う。そういった物凄い未知なる驚きと安心して遊べる完成度は同居することができるのだろうか？　と疑問に思うこともある。だが、時にそういったゲームが現れて、無我夢中になってプレイさせられることがあるから、わたしはゲームが大好きなのだ。

遊ぶ者は欲張りだ。

これだけの完成度をもったゲームを遊んでいても、退屈を感じてしまう。新しいモノにふれた驚きを欲している。

ぜひ次の作品は、この完成度に、意欲的な新しさを加えて遊ぶ者に驚きと楽しさを与えて欲しい。

**PROFILE**

**米光一成（よねみつ・かずなり）**

12月16日に新宿ロフトプラスワンで「ファミコン1000本ノック」というイベントをやるので、ぜひ来てね。詳しくはhttp://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/に情報を載せるので、よろしく。

**関連作品　BRAVE FENCER 武蔵伝（A・RPG）**

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'98年7月16日

スクウェア発の3DアクションRPG。キャラクターがキビキビ良く動き、序盤はなかなか期待させる部分が多いが、徐々に面白さよりも煩わしさが増大してくるのが惜しい作品。



**デュープリズム（A・RPG）**　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年10月14日

## スターイクシオン

横谷明　プレイ時間：18時間

# FC時代の名作をポリゴンで再現することに意味はあるのか

**意図してこうなったのか、時間がなくてこうなったのか、それとも制作者が昔を懐かしんだだけなのか。**

『スターイクシオン』という作品を簡潔に述べるなら、僅か三つの言葉で事足りる。それは、『スターラスター』と「UGSF」と「ポリゴン」という、ナムコの歴史上にあった過去の言葉だけで構成されているゲームだからだ。

『スターラスター』はFC全盛期の'85年にナムコが発売した3D感覚のSTG。ポリゴン技術など無縁な時代に、キャラクタースクロールで宇宙空間を表現し、慣性機動独特のクセを取り入れ、宇宙船の操縦感を楽しませた。さらに、自陣営の基地や惑星が点在する宇宙区域に、同時進行で押し寄せる複数の敵部隊を、如何に倒すかという戦略的思考が必要なSLGの要素をあわせ持ち、STGとSLGを融合させたゲームとして斬新かつ秀逸な作品であった。

「UGSF」とは銀河連邦宇宙軍という組織設定である。大阪花博に出展された『ギャラクシアン3』で初めて使われた設定で、その後『スターブレード』などの同社ゲームでも使用されていた。

最後の「ポリゴン」については説明するまでもないだろう。

『スターラスター』そのままの楽しさ、と納得する人もいるだろう。

さて、本作は『スターラスター』のゲームシステムに、UGSFの設定を盛り込み、ポリゴンで作っただけのゲームである。性能の異なる自機を選択できたり、仲間が増える等、独自の要素もあるにはあるが、それはゲームの本質に深みを与えるようなものでなく、細かな付け足しでしかない。

『スターラスター』の登場から14年。その間、3DSTGも戦略SLGもそれぞれに様々なアイデアやシステムを産み進化してきた。『オメガブースト』や『ホームワールド』など時代に沿った良作が発売され、プレイヤーの目は14年前のそれとは明らかに異なる。昔と同様では、ノスタルジーは呼び起こせても、今のプレイヤーに面白いと思わせることはできない。今の時代に『スターラスター』を復活させるならば、本作のような装飾を施す作りではなく、STGとSLGの融合がみせたあの魅力あるゲーム性を、14年間かけて進化してきた様々な点を取り入れ、この'99年に相応しい形で蘇らせて欲しかった。でなければ『スターイクシオン』を語るための新たな言葉は生まれてこないだろう。

**PROFILE**

**横谷明**（よこや・あきら）
小学生の時『スターラスター』を猿のように遊んでいたがバッツラーの本拠地が見つけられなかった古傷を持つ。また、『G3』のプレイの為だけに花博に行ったり、『スターブレード』や『サイバーコマンド』にも大金をつぎ込んでいた。

**関連作品**

**スターラスター（STG）**
メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：¥4,800／発売日：'85年12月6日
それまでアーケードの移植作ばかりだったナムコの初めてのオリジナル作品。しかしセールス的には失敗に終わり、3Dモノは売れないという認識が長く続いた。

**スターイクシオン**（ストラテジックスペースシューティング）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年9月9日

GAMESOFT REVIEW 5

## ジョジョの奇妙な冒険

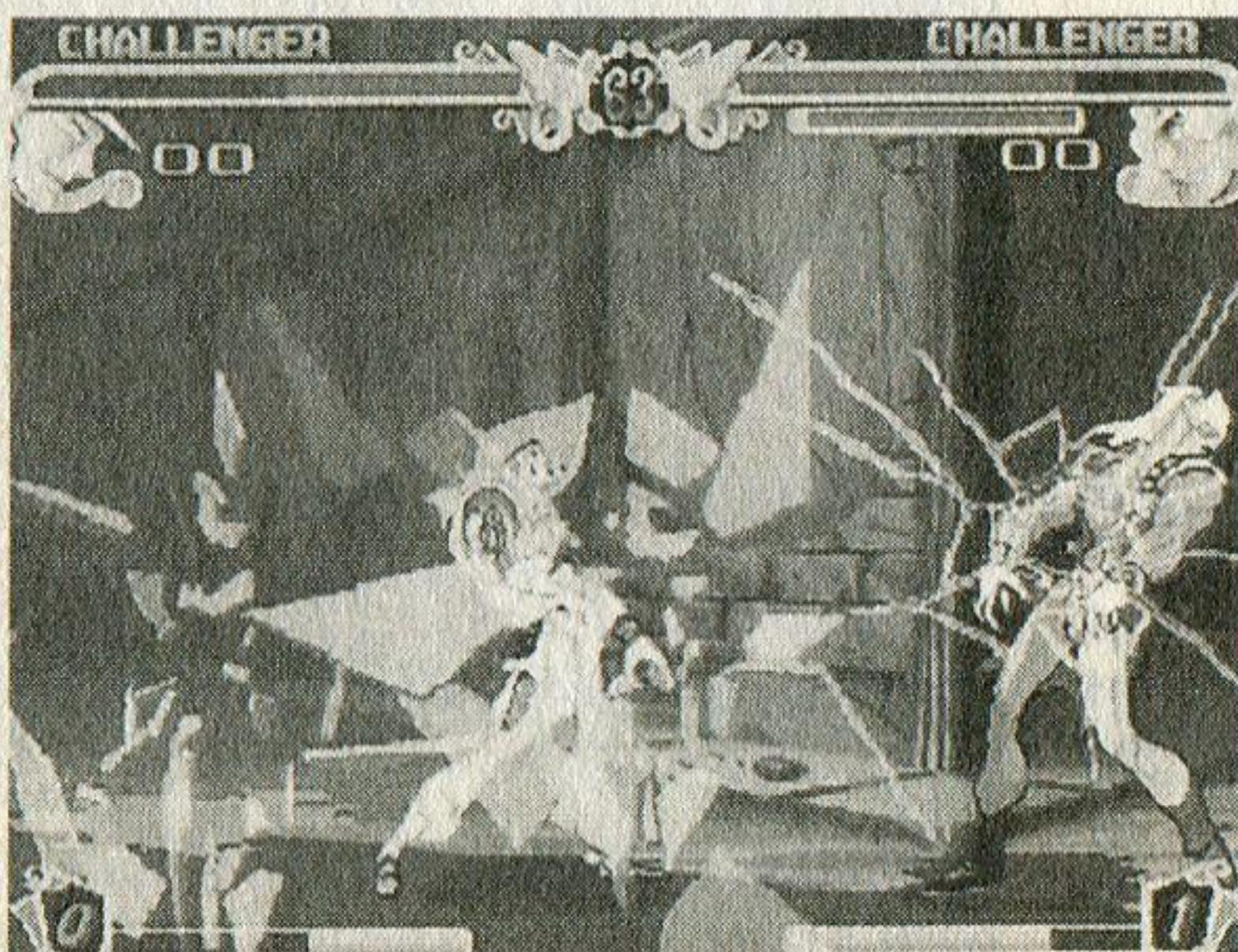
山下清隆　プレイ時間：14時間

# おまえの次のセリフは「うぉーっ！これじゃあ"本来の格闘ゲーム"の方がオマケだぜ！」…だ！

**作り手が、その原作を心から愛し、最高の仕事をした時、「キャラゲー」という恥辱のレッテルは今、まさに剥がれ落ちる…。**

独特の画風。卓越したセンス。超人気マンガ「ジョジョの奇妙な冒険」の持つ世界観を、忠実に再現し、原作ファンを十二分に楽しませてくれたアーケード版。

今回PS版の移植にあたって、普通の作品ならまだしも、荒木飛呂彦氏の超人気作品の家庭用移植とあっては「単なるゥウゥッ移植作にはァアァッ留まらないイイイィッ！」（荒木節）。

アーケード版では、対CPUプレイとして、人気No.1の第三部「空条丈太郎」ら御一行の冒険をダイジェストで体験できたのだが、PS版ではその内容がさらにパワーアップ！　なんと冒険の全行程（原作で闘った敵は全て登場！）を様々なジャンルのゲーム（アドベンチャー、シューティング、カードゲーム等々）で体験する事ができる「スーパーストーリーモード」として生まれ変わった。

とにかくいろんなジャンルのゲームで冒険の数々を再現することにより、退屈で作業的になりがちだった「対CPU戦」を、根底から覆す新たなる提案として打ち出している（最も、ミニゲームは内容の薄いものも少なくなく、その点はちょっと残念だが…）。

そして何より楽しいのが「ジョジョ・アビリティ」。このシステムの導入による延命策が「スーパーストーリーモード」を、さらに内容の濃いものにしている。

「ジョジョ・アビリティ」というのは、原作に忠実にゲームをクリアすればするほど多く得点が加算され、ある一定の数値を稼ぐと、様々なオマケ・モードが発動するという、正に原作付きならではのもの。そのオマケの内容も、単に敵キャラが使用できるだけに留まらず、原画集が見れたり、タロット占いが出来たりと、ファンにとって十分満足のいくボリュームを持っている。

2D表示に不得手なPSというハードにおいて、画面上で四体以上ものキャラを同時に動かさなくてはならないという、最初からかなりのハンデを背負った本作。確かに、色数やモーションは減少し、移植レベルの不満は残らなくもないが、作品全体として見れば、原作ファンの満足を一番に考えた作りと言えるだろう。作り手は、本作の制作において何が重要かを、ちゃんと理解しているのである。

ホル・ホースなどの人気キャラも登場！

**PROFILE**

**山下清隆（やました・きよたか）**

1969年生まれ。本誌のキャラゲー担当。特撮ヒーローバカ。本業は渋谷スペイン坂のゲームショップ・バイヤー。お店のオープンで、はちゃめちゃな時なのに…。「山内さんの鬼！　人でなし！　うわぁぁぁん」（泣）

**関連作品　ジョジョの奇妙な冒険（RPG）**

メーカー：コブラチーム／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,500／発売日：'93年3月5日

同じくジョジョ第三部をアドベンチャー仕立てのRPGに仕上げている。プロデュースは元バンダイの橋本名人が独立して起こした会社。その出来は「てめーはおれを怒らせた」。

**ジョジョの奇妙な冒険（格闘ACG）**　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年10月4日

追悼企画

# さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー

**11月1日、東京地裁に和議開始を申請した中堅ソフトメーカー、ヒューマン。『ファイヤープロレスリング』シリーズ、最近では『リモートコントロールダンディ』等が有名だが、やはりヒューマンの名が輝くのは、アドベンチャー（AVG）というジャンルにおいてではないか。新作3本の批評を軸に、ヒューマンがAVGに何を残したかを考察する。**

## 異なるメーカーから発売された、同じ匂いを持つ3本のAVG

'99年10月7日、3本のAVGが同時に発売された。メーカーも見かけもまったく異なるこの3本は、だけどどこか退廃的な手触りを共通して持っていた。実は、これらはいずれもヒューマン出身のスタッフが制作に関わっていたタイトルだった。そしてその頃、ヒューマンは11月には家庭用ゲーム部門から撤退するという決定を下していた……。

AVGというジャンルは薄幸だ。コマンド総当り、解いたらお終いの電脳紙芝居。偉大なる始祖『ポートピア連続殺人事件』FC版（'85年）のイメージが強すぎて、日本のコンシューマAVGは長年の間、停滞してきたといっていい。'87年、『オホーツクに消ゆ』『新宿中央公園殺人事件』『新 鬼ヶ島』が発売され、AVGのフォーマットと性質が確定された。これらのタイトルは名作ではあるが、推理させるというよりはシナリオを読ませるタイプのゲームだった。テキストの先を読むためにコマンドを総当りする、それはそれで楽しいけれども、何度も繰り返し遊ぶほどの魅力はない。そして、AVGはディスクシステムとともに一旦死んだのだ。

そして'90年代半ば、忽然と起こったコンシューマAVGルネッサンス。その中で、影のAVG王国として強い影響力を行使したのがヒューマンである。

## 『ポートピア』の影と苦闘するヒューマンAVGの栄光と没落

その原点は、アクションではあるけれども、厳しいフラグ立てによるマルチエンディングでAVG的要素を強く打ち出した『セプテントリオン』にあると見ていいだろう。ちなみに、特定の映画を意識してオマージュを捧げるような作りも、本作から始まっている。ここから『クロックタワー』『トワイライトシンドローム』へと続く流れは、海外のPCゲームの産物であったAVGが、10年以上経

### ヒューマン・アドベンチャー年表

| 発売日 | タイトル |
|---|---|
| 1993/5/28 | セプテントリオン　SFC |
| 1994/12/16 | ベルゼリオン　3DO |
| 1995/9/14 | クロックタワー　SFC |
| 1996/3/1 | トワイライトシンドローム ～探索編～　PS |
| 1996/7/19 | トワイライトシンドローム ～究明編～　PS |
| 1996/12/13 | クロックタワー2　PS |
| 1997/7/3 | BODY HAZARD　PS |
| 1997/7/17 | CLOCK TOWER ～The First Fear～　PS |
| 1997/10/9 | ムーンライトシンドローム　PS |
| 1998/3/12 | クロックタワー ゴーストヘッド　PS |
| 1998/7/2 | トワイライトシンドローム スペシャル　PS |
| 1998/7/23 | ブルーブレイカーバースト 微笑をあなたと　PS |
| 1998/9/10 | ブルーブレイカーバースト ～笑顔の明日に～　PS |
| 1998/9/17 | 御神楽少女探偵団　PS |
| 1998/12/23 | ミザーナフォールズ　PS |
| 1999/3/4 | 猫侍　PS |
| 1999/3/11 | セプテントリオン ～Out of the Blue～　PS |
| 1999/10/7 | 続・御神楽少女探偵団 ～完結編～　PS |

## ヒューマン系アドベンチャー及び周辺作品の系譜

国内マニアック系
海外作品
AVG成立
ゾーク('77～'82)
AVGの
ローカライズ
ミステリーハウス('83)
コマンド入力
ポートピア連続殺人事件(FC版/'85)
18禁ゲーム
同級生('92)
新世紀
エヴァンゲリオン('95)
セプテントリオン('93)
ポセイドンアドベンチャー
ツインピークス('90-'91)
弟切草('92)
かまいたちの夜('94)
シネマティック
アローンインザダーク('92)
ときめきメモリアル('94)
Dの食卓('95)
3D
MYST('93)
雫('96)
クロックタワー('95)
ゲームシステム
同ディレクター
映画的
バイオハザード('96)
ロメロ
To Heart('97)
トワイライトシンドローム('96)
3人娘
同ディレクター
御神楽少女探偵団('98～'99)
同スタッフ
ムーンライトシンドローム('97)
同ディレクター
同ディレクター
猫侍('98)
夕闇通り探検隊('99)
シルバー事件('99)
映像的
ビジュアルノベル
※ ──▶ 直接的影響　- - -▶ 間接的影響

って初めてコンシューマ機と融和していく様子を見るようだ。

「シネマティックライブ」をうたい文句にした『クロックタワー』は、『セプテントリオン』のアイディアをさらにAVG方向に推し進めた上で、ホラー映画のテイストを付け加え、逃げ惑う美少女という、当時としては異色の売りを打ち出した。ここで初めて、何度も遊べて飽きのこない、コンシューマ向きのAVGスタイルが提示されたのである。この作品の登場は、翌年発売の『バイオハザード』への伏線になっている。

そして、『トワイライトシンドローム』で、ヒューマン系AVGのイメージが確立された。本作の特色は、3人組の女子高生を操作して夜の学校を探索する、というシステムもさることながら、女子高生と都市伝説という現代の風俗を上手に組み合わせて描写していること。当時、リアルなセリフ回しは、大変新鮮だった。さらにゲーム全体に流れる、どことなく物悲しく、リアルなくせに退廃的な雰囲気。どんなにリアルを売り物にしていても、どこか絵空事でしかなかったゲームという作品が、ここで現実性を獲得したのである。

しかし、ここからというところでヒューマンの迷走が始まる。いっときのアクションAVGブームが過ぎ、その後出された続編は賛否両論。また、この頃スタッフが多数流出し、気の利いた小品は売れなくなった。そして、10月7日に発売された『続・御神楽少女探偵団』を最後に、栄光のヒューマン系AVGの系譜は一旦途切れることになった。

『トワイライトシンドローム』より。『探索編』『究明編』の2本が発売された。

## 続・御神楽少女探偵団～完結編～

メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'99年10月7日／プレイ時間：24時間

昨年9月に発売され、『クロス探偵物語』（ワークジャム／SS）とともに、閉塞した推理AVGシーンに風穴を開ける、新しいタイプのゲームとして話題を呼んだ『御神楽少女探偵団』。ギャルゲー調アニメ絵のチャラい外見とは裏腹に、かなり硬派なシステムを取り入れ、最後がぶつ切れだったことでも有名だった本作が、装いも新たに帰ってきた。

『御神楽』は、『クロックタワー1・2』のディレクターであった河野一二三氏が脚本と製作総指揮を担当した作品だ。『クロックタワー』当時から、江戸川乱歩との関連性が指摘されたりもしたものだが（直接的なモデルは映画『フェノミナ』のジェニファー・コネリー、及びダリオ・アルジェント作品とされる）、『御神楽』は乱歩ワールドそのもの。猟奇事件があまた発生し、怪人が暗躍する大正時代を舞台に、名探偵・御神楽時人が5つの事件の謎を解く。だが、天才探偵・明智小五郎には小林少年がいたように、プレイヤーが操作するのは彼の部下である3人の少女たち。まだまだ未熟者である彼女たちは、「御神楽先生」が出馬する前に事情聴取を行う、いわばデータマンの役割をこなしている。名探偵は絶対にミスをしない。そういう美学に基づき、プレイヤーとともにヘマを犯すのは彼女達少女探偵団なのだ。このゲームは、ヒューマンが十八番としてきたリアルタイムタイプではなく、思考型AVGではあるが、コマンド選択方式は採用していない。プレイヤーが行うことは、話を聞いた上で矛盾する証言の言葉尻を捕まえ、指摘すること。「推理トリガー」と呼ばれるこのシステムは、各章ごとに使用回数が決められている。一定数、証言を取ることが出来れば、次の段階へと進めるという形式になっている。

本作からでも楽しめるように、前作のラストシナリオが用意されている。

乱歩作品の魅力のひとつ、荒唐無稽なトリックは、本格推理の洗礼を受け、常識的な線で押さえられてしまっている（そりゃ、人が椅子に入ってりゃすぐに分かるよ）。しかし、推理トリガーがヒットしたときのコツンという手ごたえは、ゲームならではの感触。

システム部分の根幹は、好評だった前作とほとんど同様ではあるが、先生の種明かしが披露されるだけだった解決編も、自分で推理可能になったことで、一段とゲームに身が入るようになった。間違ってもペナルティーはほとんどないけれども、やっぱり間違えると悔しいわけなのだから。

### より推理に特化したゲームの存在意義

『御神楽』が2作目に入って、変わったことがもう少しある。あまりといえばあまりにも類型的だったキャラクターや、解決してもつじつまが合わず、いろいろな意味で後味が悪かったシナリオが、ここにきてだいぶ洗練され、深みを帯びてきている。特にシナリオは伏線やダミーが多くなり、本作の基幹アイディアである推理トリガーがかなり強みを発揮するようになった。1話1ヒロイン制のようなギャルゲーよりの作りがなくなり、より推理に特化したシナリオになったのではないだろうか。全体を通してのテーマである「家という名の幻想」もうまく提示され、シナリオ、システムから価格面まで、さまざまに破綻していた前作に比べ、かなり理想的な続編に仕上がったのではないかと思う。正直なところ、思いがけない

収穫だった。さすがにミスリーディングを招きすぎる、3話目のあの暗号はどうかと思うけれども。
　こうしてみると、推理AVGは従来のAVGとはまた違った道を歩み出しているのかもしれない。推理小説に対応する推理ゲームという概念が、発生しかけているのではないだろうか。
　今の推理小説は謎を解かせない。トリックは消費され、業界の内幕をミステリーのフォーマットにのせて語ったりするわけだし、こっちもついついキャラで読んで、肝心の謎は解かなかったりする。別に悪いことではないだろうけれども、なんか冷めてる。
　もしかしたら、クリエイターが一番純粋に謎を解いてもらおう、推理させようと腐心し、受け手もそれを望んでいる、熱い真剣勝負の場は、推理AVGという活字を離れたジャンルであるのかもしれない。だからこそ、推理トリガーというかなり優れたアイディアが、これっきりだとしたら、非常に寂しい。

## 夕闇通り探検隊

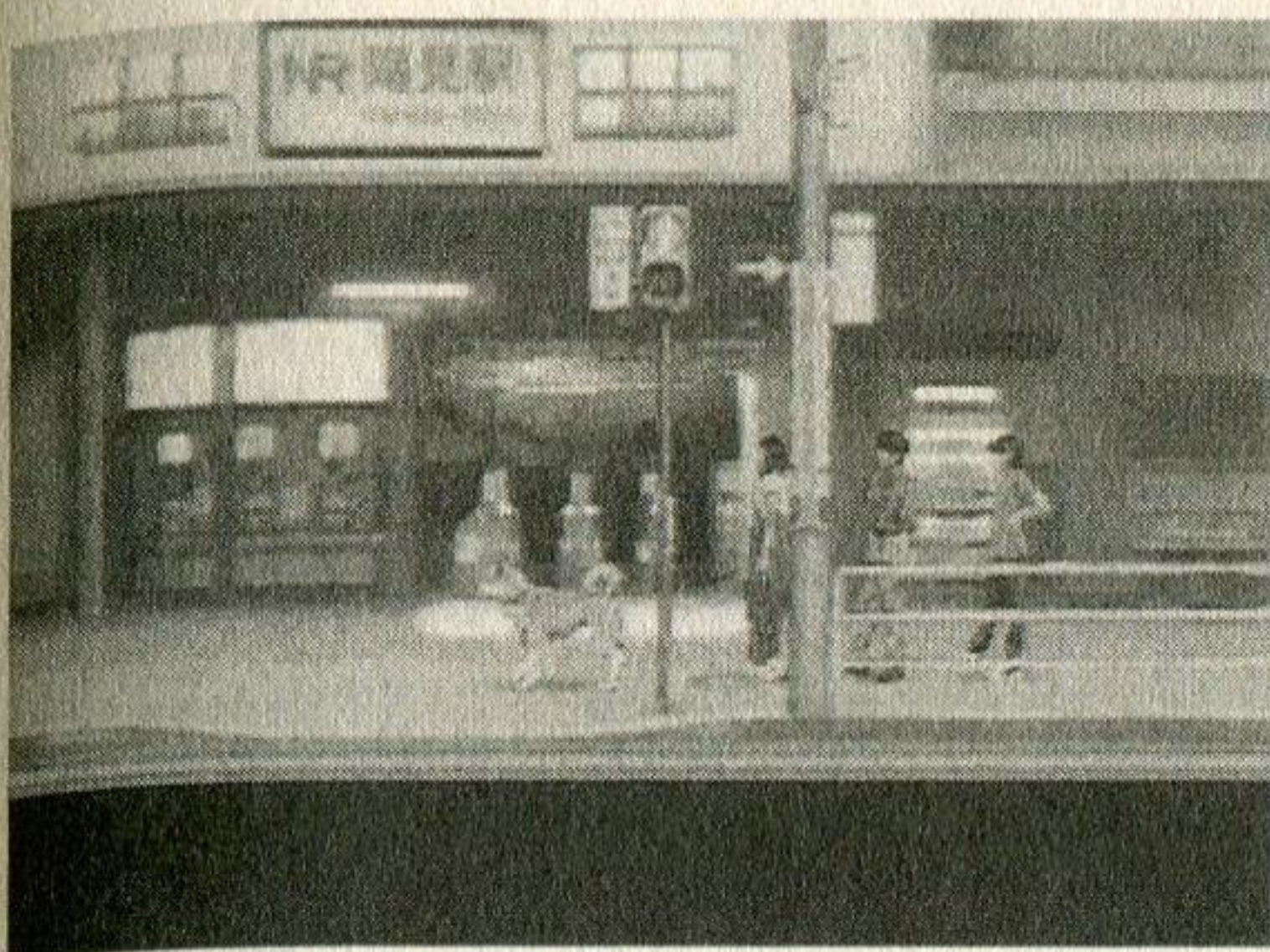
**メーカー：スパイク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年10月7日／プレイ時間：30時間**

『夕闇通り探検隊』は、『トワイライトシンドローム』の開発スタッフが制作したタイトルだ。ひょんなきっかけから、犬の散歩ついでに噂話を調べることになった3人の中学生。彼らは都市伝説から怪談話まで、奇妙な話が渦巻く中学校の教室で、ありとあらゆる種類の噂を仕入れ、その真相を確かめようとする。ひとりの少年とふたりの少女が過ごす奇妙な100日間のモラトリアム。彼らは架空のベッドタウン、昼見市内の路地裏を歩き回って噂を解決しようとする。見た目やシステムはやはり『トワイライト』に似ている本作だが、「焼き直し」と言い切るわけにはいかない。『夕闇』はAVGの語義どおり、「アドベンチャー(冒険)をするゲーム」なのだから。
　ゲームの進行は、まず一日の最初に学校で噂を仕入れるところから始まる。手に入れる時間はリアルタイムでかっちり5分間。この間にフラグを立て、噂を入手する。そして放課後、夕方から夜までの時間(これもリアルタイム)に、主人公たちは昼見市全域を徒歩で回って入手した噂の真相を突き止めなければならない。自由度は高いが、時には難解、まれに不条理。少なくとも『トワイライト』のように、「今回のお題」を与えられることはない。

5分間の休み時間で、教室を歩き回って噂を入手する。

　実は『夕闇』は、こう見えてけっこうドラスティックな提案をゲームにもたらしている作品である。ゲームに必ず付きまとう「自由度」の問題。AVGは特に「一本道で面白くない」といわれかねない。『夕闇』と後述する『シルバー事件』からは、ゲームの自由度問題に立ち向かおうとしている姿勢がうかがえる。ただし、まったく正反対の方法論によって、である。
　ゲームはどうしたって一本道だ、と開き直った『シルバー事件』に対して、『夕闇』は別のアプローチを試みている。スタートとゴール地点だけが定められている、これがゲーム開始当初の状況だ。100日間のうちに配置された44の噂は、一番最後の噂以外、強制的に解かなければならない噂は存在しない。結果的には、イベントは一本のレールから解放され、街のあちこちに自由に息づいている。
　舞台の昼見市は東京都下、多摩地区にあるという設定のベッドタウンだ。『夕闇』の本当の主人公は、細かいディティールまで描き

込まれたこの街、昼見市であると言ってもいいかもしれない。昼見市はプレイヤーの心を動かす原風景が具現化されたようなものだ。このゲームの主眼は謎解き、噂の全コンプリートといったところにあるわけではない。どちらかといえば、まず一番最初に非常にリアルに形作られたこの街を歩き回ってほしい、そこに制作者の意図がある気がする。

街を見せる上でキーとなるのが、主人公達の日常生活である。『夕闇』では、毎日、幕間劇のように、彼らのちょっとした生活が垣間見られる。ゲームが進むにつれ、だんだんと崩壊していく主人公達の日常、そして学校の変わらない異常性。この三者の関係性の中で、自由に動き回れる街との対比が生かされているのではないだろうか。

夕暮れに染まる町並みは、リアルに描きこまれ、郷愁を誘う。

この作品は、さまざまな部分に暗喩を読み取ることが出来る。『夕闇』で描かれる子供の探検は、子供と大人の境目である主人公達が行った、夕闇の中でのイニシエーションだ。噂を実際に検証することなく否定すればそれはもう大人の証。街に出て、噂を自分で確かめようとする彼らは、大人でも子供でもない、黄昏の世界の住人だ。

ノスタルジーを誘う世界観と「子供時代との訣別」というテーマは、いってみればベタなネタだし『夕闇』は、ゲームとしてはやや作りが甘い面がある。それでもひとつの短編小説集としては相当うまい作り。これはもはやゲームではない。『夕闇』はノスタルジー再生装置をコンセプトにしたテーマパークなのだ。

## シルバー事件

メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年10月7日／プレイ時間：18時間

『シルバー事件』を「大人だまし」と口を極めてののしることは簡単だ。『ケイゾク』や『多重人格探偵サイコ』を何となく連想させる、パラレルでデンジャーなトウキョウ24区。「人は自分が持つ情報量によって、その階級が決定される」というほどに、極端に情報化されたこの地域では、窃盗・誘拐のような金銭の絡む犯罪は過去のものとなり、猟奇事件が満ち溢れている。その中心に見え隠れする、伝説の犯罪者・ウエハラカムイ。立ち向かうスペシャリスト集団、凶犯課。1話1時間半程度、ザッピング形式で裏表計12話。ドラマ仕立てで進むこの作品は、AVG風の体裁ながらもまったく別の方向を見つめている。

『シルバー事件』のストーリー自体は一本道。主人公には意思決定の余地がなく、プレイヤーは登場人物が吐く意味深なセリフをひたすら拝見する。もしくは画面一杯に広がる「タスケテ」という文字の羅列を鑑賞する。3DAVG風のインタラクティブ部分はもったりと重く、パズル部分は無意味な手間を強いる。しかもよく見るとソフト付属のパンフレットに答えが書いてあったりする。全体的に漂うのは「とにかくこの作品を見ろ」というきわめて独善的な匂いだ。不親切であることを売りにするバーのようなすわりの悪さがそこにある。

そして、「これぞ新世代の娯楽」と持ち上げて誉め倒すこともおそらく簡単だ。「フィルム・ウィンドウ」と名づけられた独特の画面レイアウト。多数のウィンドウがフレキシブルに配置され、ただならぬセンスを感じさせる。実写、CGイラスト、ポリゴン、ムービー、活字、相当数の表現手段が駆使され、かなりの演出効果をあげてい

る。ただ、それでも出自はAVGということ抜きには、この作品は語れないと思う。

「ディレクション・脚本は、『トワイライトシンドローム』『ムーンライトシンドローム』のディレクター、須田剛一氏。『シルバー事件』は、『ムーンライト』にも相通じる思想背景をバックに作られている。ゲームには選択肢はいらない。真実は受け取る人間の数だけあるかもしれないが、事実はひとつしかない。そういうことだと思う。

## AVGの文法を使った「映像作品」への道程

『夕闇通り探検隊』でも述べたけれども、日本のゲーム業界において、しばしば錦の御旗というか、お題目のように唱えられるワードがある。「自由度」というやつだ。特にAVGは自由度という点からいえば、失格である可能性が高いジャンルだ。レールをつなげること、それこそがAVGのテーゼだからだ。それでもどうにかして自由度を獲得しようと、AVGは苦闘してきたわけだが『シルバー事件』は「所詮自由度なんて幻想だ」とばかりに割り切っている。確かに素材を提供した上で、「自由に遊んでくれ」ということによっても、自由度が生まれるわけだ。

ゲームは、無限の可能性を持ったメディアだ。ゲームでは動画と字が同時に使える。これは、よく考えるとすごいことだ。『シルバー事件』では、長文メールによる状況説明や単語の圧倒的な羅列といった活字を生かした手法が多用されている。

さすがにポリゴンとテクスチャーから出来たリビングからは、まだ持ち主の性格背景といった情報までは読み取れない。しかし、ポリゴンが一定以上のクオリティと情報量を確保したとしたら？ 圧倒的な情報量が行き交う、とんでもない映像作品が出来上がる。

『シルバー事件』は既存のゲームの枠では評価出来ないし、するべきではない。ゲームとしての評価はおそらくかなり低い。といって、映像表現としてはもう一息、そこそこだ。評価出来るのは、ゲーム機をまったくの映像表現メディアとして使用したこと。単体としては評価出来なくても、歴史の流れから見た場合、後々評価されるべき作品だろう。

今後、DVDというメディアを生かし、AVGの文法を使った、でも、もはやゲームではありえない「映像作品」が、絶対に多数出現するはずだ。『シルバー事件』はまったく新しい形の「映像作品」の予兆なのだ。

メッセージや画面ウィンドウが状況に応じて変化する「フィルム・ウィンドウ」。

## 総論 影のアドベンチャー帝国ヒューマンが残したもの

'99年11月1日、ヒューマンは東京地裁八王子支部へ和議開始を申請した。家庭用ゲームソフト制作から撤退し、学校経営に専念するとの方針を決めた矢先の出来事だった。ヒューマンのAVGの歴史はそのままアンチ『ポートピア』の系譜だ。『ポートピア』の影から、ゲームに敷かれた一本のレールから逃れること。それは、AVGというジャンルがコンシューマ向けに最適化されていく道程でもあった。その上で、フェアリーテールを謳うばかりだったゲームに、ヒューマンのAVGは、リアルな舞台設定とセリフ回し、どことなく退廃的な「現代の息吹」をもたらした。今回紹介した作品を見ても、ヒューマンがAVGに与えた現代感覚は、ゲームをまた別の方向へと導くことになりそうだ。今後のAVGは、よりドラマに近く、作家性・作品性が強くなることが予想される。もはや『ポートピア』の影響を逃れたAVG。我々は、今度はそこに、ヒューマンの影を見出すのだ。

**卯月鮎（うづき・あゆ）**：ライター。ギャンブルとゴミボックスと中央フリーウェイの街で生まれ育つ。思考系ゲーム全般を嗜むが、ついに洋ゲーを始めてしまい、泥沼の日々。現在仕事急募中。心優しい方はQYS02222@nifty.ne.jpまで。

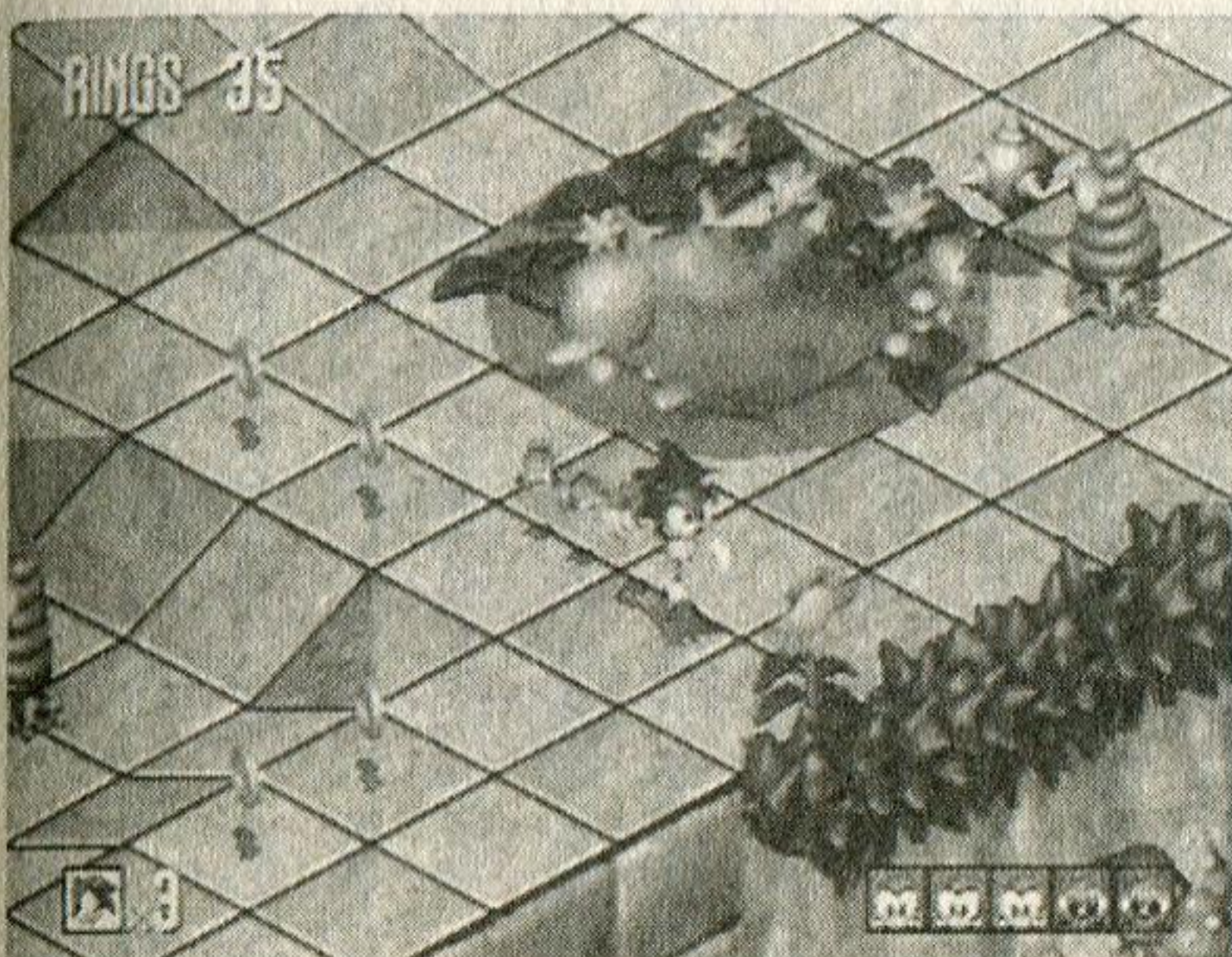
# ソニック3D フリッキーアイランド

天野譲二　プレイ時間：6時間

## 「愛すべきゲーム機」セガサターンという世界の果てに立つ、越えてはいけない壁

**おそらくセガが発売する最後のセガサターンソフトとなる本ソフトに、同ハードの哀愁を感じる今日この頃。**

親の庇護もなく、自他共に認める敗残ゲーム機として位置づけられてしまったセガサターン。ハードは拡張性に富み、操作性は良好で縦置きしなくても快適稼働(笑)、セーブデータの記録装置も大容量でコストパフォーマンスが良い。さらに初期は、18禁ゲームがまんま移植でき、販売価格や中古流通への拘束がない、たいへん懐が広いゲーム機だった。そう、間違いなく、セガサターンは一つの頂点だった（メーカーやショップには不満だらけだろうが）。

さて、そんなセガサターンも今や五稜郭の旧幕軍。各誌に掲載される新作ソフトも「発売日未定」のソフトばかりになった今、唯一発売日が発表されていた『ソニック3D フリッキーアイランド』こそ、セガサターンの幕引きを任せられたソフトだろう。

本作は、既に海外で『SONIC 3D BLAST』として発売されていたアクションゲームである。プレイヤーはソニックを操り、クォータービューのトラップだらけの島・フリッキーアイランドを走り回り、ロボットの中に閉じ込められた、島の鳥「フリッキー」を助け出しつつ、ボスキャラのDr.エッグマンを倒していく。画面こそ3Dになっているが、やっていることは毎度おなじみのソニックである。正直に言って、メガドライブのソフトと言っても通じるシンプルな内容である。

操作性はかなりシビアで、敵にスピンアタックするときのジャンプの間合いが把握しづらく、慣れるまでに時間がかかる。さらに信じられないことに、本作はセーブ／パスワード機能がない。要するに、電源をオフにしたり、クレジットが切れたりしたら、ハイそれまでヨである。いくらなんでも今どきのアクションゲームでこの仕様はないと思うが。

とはいえ、本作はセガがセガサターンのために送り出す最後のソフトであると考えれば、この敷居の高さは適切なのかもしれない。

本作をクリアしても、もうセガサターンに新作は期待できない。つまり本作は、セガサターンという世界の果てにそびえ立つ、越えてはならない壁なのだ。世界の終焉を見るのはまだ先でよい。筆者はまだしばらくの間、本作と格闘し続けたいと思う。

発売されたこと自体が驚異。拍手。

**PROFILE**

**天野譲二（あまの・じょうじ）**

1967年生まれ。雑誌編集者兼物書き。セガサターンソフトでしか遊べないベストソフトを選ぶと、『AZEL』『MARICA』『バルクスラッシュ』だろうか。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

**関連作品**

**フリッキー（ACG）**

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'84年

ひよこを連れて帰るのが目的のアクションゲーム。セガサターン『SEGA AGES メモリアルセレクション Vol.1』に収録されている。

**ソニック3D フリッキーアイランド（ACG）**　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥3,800／発売日：'99年10月14日

GAMESOFT REVIEW 7

**ゲッターロボ大決戦！**

多根清史　プレイ時間：39時間

# ゲッター3にも人権を！ スパロボ系SLGと石川賢ドラマの絶妙な連携合体

## 石川賢の原作を良質にサマライズしたシナリオのみ評価されがちだが、「ゲッターロボを活かす」システムにこそ真髄がある。

ジャケット絵からして尋常ではない。ガンを飛ばす竜馬、異常に筋肉が盛り上がった隼人、肉厚で重量感のあるゲッターロボは「軍用兵器」そのものだ。そう、この作品は、石川賢の原作版「ゲッターロボ」を、出来る限り忠実に再現することに、全てを捧げている。

シナリオだけ抽出しても、ファンサービスは満点だ。「恐竜帝国」編、「百鬼帝国」編に、新解釈の「ゲッターロボ號」編、プラス原作（『スーパーロボット大戦F』収録）の先を行く「ギィム・バグ」編を加え、ともすれば錯綜しがちだったゲッター世界に、一本の貫徹した道筋を与えている。

その「新解釈」も、さじ加減が絶妙にうまく、どのゲッターも「正史」としてはみださない周到さだ。特に、初代〜真・ゲッターロボの流れの中では異質な「號」を、オリジナルの「早乙女ゲッター」とは別系統の「橘ゲッター」として再配置した設定は、これに沿って原作を描き直して欲しいほどよく出来ている。


これを『サンダーフォース』のテクノソフトが作ったというから驚き。

ストーリーの陰に引っ込みがちだが、実はシステム面も「ゲッターの魅力を引き出す演出装置」として丹念に作りこまれている。いわゆるスパロボ方式を採用しているものの、細部のマイナーチェンジが積み重なり、全体としてはポジティブに別物の感触を受けた。

ゲッターロボたち（號を除く）は、毎ターン、自動的にエネルギーを回復する上、面クリアのターン数制限も基本的にない。また、艦船への「搭載」は便利過ぎるほどで、ボスの射線に出撃→反撃を受けない武器で攻撃→すぐに回収、の繰り返しで、たいていは3ターンもかからずに葬れてしまう。シビアなSLGユーザーにとっては「ヌルイ」出来だろう。

しかし易しさは、この作品には必須の要素だ。『スパロボ』本編の場合は、難易度がタイトすぎ、「最適解」のほかは許容されにくい。ゲッター1以外にチェンジする余裕もなく、一本道に近い。しかし、原作ゲッターの魅力は、正に「状況に応じた変幻自在の変形」にある。地上の強敵を、海におびき寄せてゲッター3で決着を付けるこだわりの戦いは、この「ヌルさ」あればこそ、実現できるのだ。血の通ったゲッターロボたちが、ゲームを介して蘇ったのである。

**PROFILE**

**多根清史（BIG☆BURN）**

ロボットとバイオレンスを散文的に描く石川賢作品が大好きな、ゲーム・アニメ・特撮ライター。こうしたファン向け作品の魅力は「閉じ」やすいので、普通の言葉で語れる機会が持てて幸せです。http://bigburn.pos.to/

**関連作品**　**スーパーロボット大戦F完結編（SLG）**

メーカー：バンプレスト／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'98年4月23日

もはや説明不要の『スパロボ』シリーズ、完結編は、'97年秋に発売された「F」の続編にあたる。"真・ゲッター"をはじめ"イデオン""ダイターン3"など真キャラが多数登場した。



**ゲッターロボ大決戦！(SLG)**　メーカー：バンダイビジュアル／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年9月9日

## ファイアーエムブレム トラキア776

角田秀明　プレイ時間：200時間

# 激烈に高い難度を越えた先に見える「良質なゲーム」の姿

**未だ根強い人気を誇るシリーズの最新作。ハードのスペックとゲームの面白さは別次元に存在していることを再認識させられる一本だ。**

### 難度上昇がもたらしたメリット・デメリット

時は『ドラゴンクエストⅣ』や『ファイナルファンタジーⅢ』が発売され、世間がRPGに染まっていた'90年。RPGとSLGの要素を融合させた新しい作品が登場した。それが当シリーズの記念すべき第1作目にあたる『ファイアーエムブレム（以下FE）』だ。

『FE』は、それまでのSLGではほとんど見られなかった「各ユニットの個性化（人格を持たせ、キャラクターとして登場させる）」と「ユニットが成長するシステムの導入」に成功し、S・RPGの先駆となった作品だった。

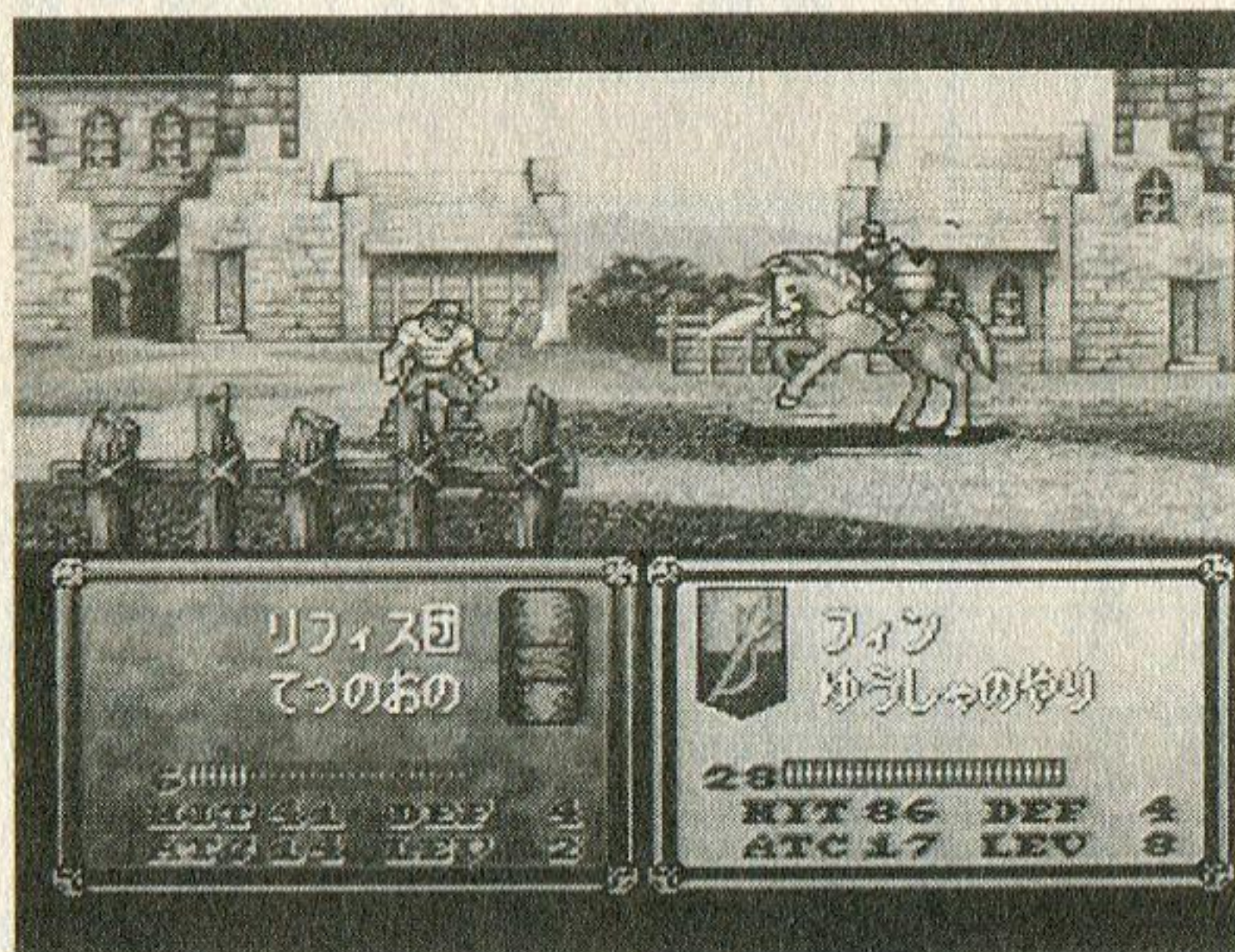
魅力的なキャラクターや重厚なストーリー展開など、数々の特徴を持つ『FE』シリーズであるが、5作目にあたる本作では、プレイしていると、とにかく難度が高いことが、際立って感じられる。

地上波ではなくBS、いやCSのような作品。

過去の『FE』も、決して難度が低いわけではなかった（むしろ難しいゲームに属するだろう）。だが、本作『ファイアーエムブレム トラキア776（以下トラキア）』は、これまでの作品の難度を大きく上回っているのだ。

時間をかけて育てた愛着があるキャラクターが、敵のラッキーヒットで一撃死。または、ちょっとした油断で、脆弱な魔法使いが、敵の集中攻撃を受けて瞬殺、などなど……。『FE』は、キャラクターの死亡率が非常に高い。死んだキャラクターはゲームから除外されてしまうため、キャラクターによっては、自軍の戦力が大幅に低下してしまう。それを防ぐため、リセットボタンを押して、そのステージを最初からやり直すことが『FE』の基本であり、日常茶飯事だ。この、「難解なステージを繰り返しプレイして活路を見いだす」というマゾ的な面白さは、『トラキア』でも健在だ。

ただ、これだけでは、今までのシリーズと大差はないのだが、本作は、さらに、「計画性」が必要になっており、これが難度上昇の一因となっているのだ。

武器にはそれぞれ耐久度が設定されているので、ゲーム開始時から計画的に進めないと、5～6面で武器を使い果たし、敵を倒せなくなる「ハマリ状態」となってしまう。また、戦闘を繰り返し行う

と、そのキャラクターが疲労して、次のステージで出撃できなくなってしまうことがある。このため、強力なキャラクターばかりを使っていくわけにはいかない……。これらの問題を解決するためには、各ステージをただクリアしていくだけではなく、計画を立てて各面に挑戦する必要があるのだ。

これまでに発売されてきた『FE』をプレイした人たちを楽しませるためには、前作よりも手応えのある作品を作らなければ、「試行錯誤する楽しみ」を与えることができない。そのため、難度を上昇させたことは、当然の処置といえるだろう。しかし、『トラキア』ほどの難易度になると、シリーズを一本も遊んでいない新規プレイヤーたちに対しては、窓口を狭くしてしまう結果になり得る。このジレンマは、あらゆる続編物ゲームの宿命といえるだろう。

敵を捕虜にして武器を奪うのが基本戦術。

## 深く掘り下げることで逆に見えてきたもの

この作品が、大衆向けのゲームを放ち続けるPSやN64で発売され、新規のプレイヤーを開拓しようとするようなゲームであれば、明らかに失敗作といえるだろう。だが、ブームが去ったSFCというプラットフォームの現状を考えてみると、そもそも、新規プレイヤーを獲得するには、SFCは困難なハードだ。よって、本作をプレイするユーザーのほとんどは『FE』シリーズの経験者であるはずだ。それを前提にすると、『トラキア』の、ターゲット層を絞り込んで制作された良作であるという側面が見えてくる。

先に挙げた要素は、今回新たに導入されたシステムを理解した上でゲームを進めていけば、「プレイヤーに新システムを活用させるために、現在の難易度に設定した」ということや、「主力メンバーだけでなく、いろいろなキャラクターを使用してほしい」という、制作者の意図を感じ取ることができるはずだ。

また、本作が「ニンテンドウパワー」向けの商品として流通され、「欲しい人だけ買って（書き換えて）下さい」というスタイルを取っているのも、大きな注目点だ。趣味性の高いソフトを如何に固定客に販売するかという点で、このソフトは偉大な実験作でもあった。新しい流通のスタイルに合った作品としても評価したい。

さらに、『FE』シリーズのように、長い時間をかけて、同じステージを何度も繰り返しプレイするようなゲームであればあるほど、重要になるのが、キーレスポンスの良さや、ローディングなどでプレイヤーにストレスを感じさせないようにすることだ。

これらの「快適にゲームをプレイできる環境」が整っていないゲームは、いくら内容が素晴らしくても、ゲームを始める気が起こらない。その点『トラキア』は素晴らしく、キーレスポンスは良好、かつ、カートリッジのため、ローディングの待ち時間はない、という非常に恵まれた環境の中でゲームを楽しむことができるのだ。

近年のゲームは、演出の価値が突出してしまったためか、プレイアビリティーの低下を余儀なくされている。些細なことであるかもしれないが、何度もプレイしたくなる名作は、ゲームの内容だけでなく、目に付きにくい細部で他の作品に差をつけている。『トラキア』はその典型といえるだろう。

### PROFILE

**角田秀明**（つのだ・ひであき）

アーケードを中心に全ジャンルをプレイする雑食ライター。『FE』シリーズは腰を据えてひとりで楽しむのもいいけれど、ふたりでキャラクターを分担して一緒にプレイする、協力プレイ（？）もオススメです。

**関連作品**

**ファイアーエムブレム（S・RPG）**

メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：¥6,000／発売日：'90年4月20日

記念すべきシリーズ第一作。思えばあれから9年、当時と同じ価格で新作が発売されるというのは、考えてみれば凄い話である。任天堂ならではだ。

**ファイアーエムブレム トラキア776（S・RPG）**

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥6,000（プリライト版）・¥2,000（書き換え専用）／発売日：'99年8月28日（プリライト版）・'99年9月1日（書き換え専用）

# 爆裂無敵バンガイオー

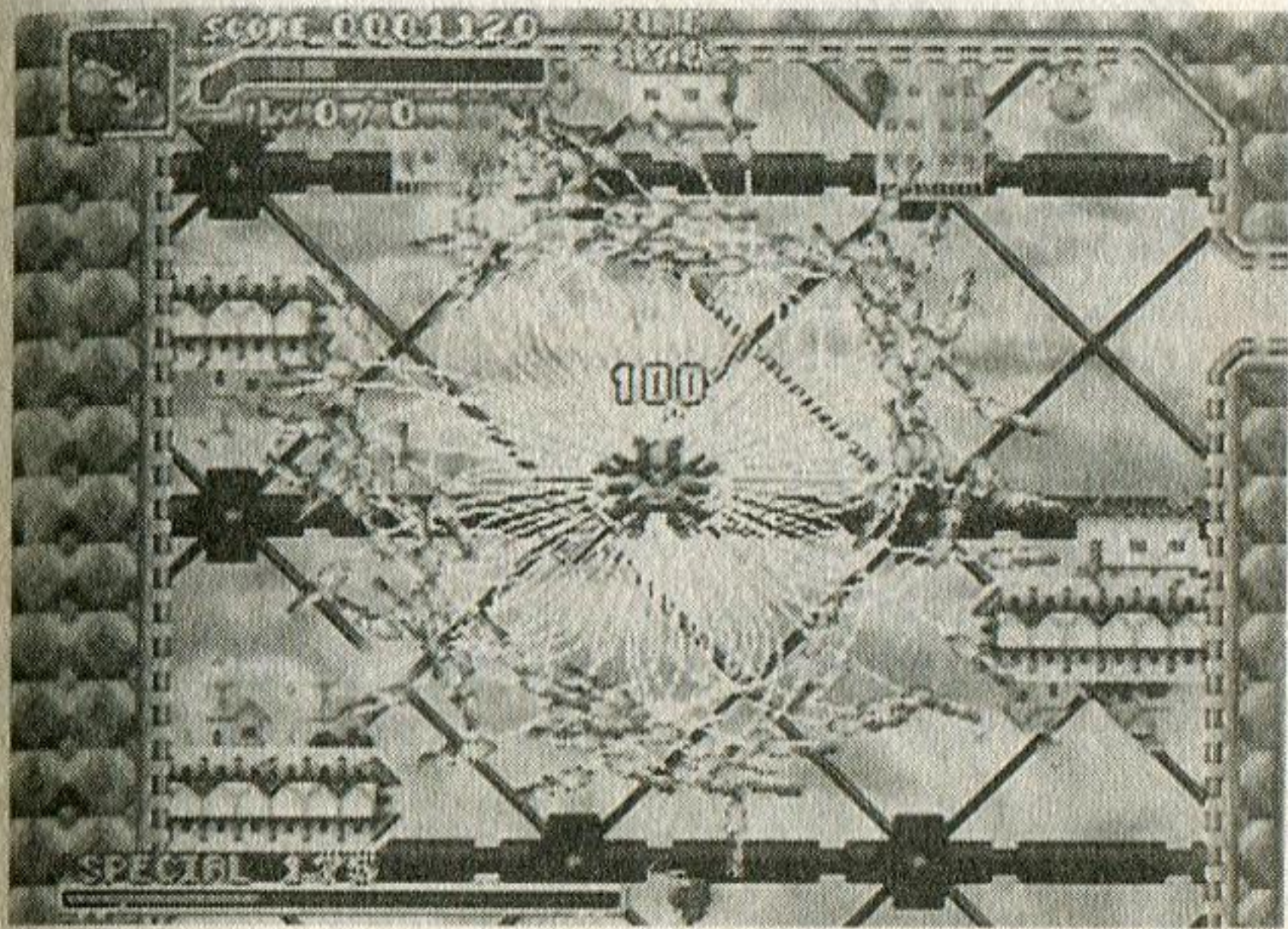
円山忍　プレイ時間：10時間

## 『バンガイオー』は、良くも悪くもトレジャー印の佳作STG

**トレジャー最新作は佳作だが「システム&感覚〝だけ〟で遊ばせてしまう」ところが惜しくもある作品だった。**

トレジャーである。2Dアクションシューティングである。N64である。「何故?」「大丈夫かトレジャー?」という皆の心の声を尻目に相変わらず我が道を突き進むトレジャーの最新作『爆裂無敵バンガイオー』は良くも悪くも「トレジャーらしいゲーム」だ。

トレジャーのゲームは「システム&操作感覚で遊ばせる」傾向が強い。『バンガイオー』もご多分に漏れずそれである。

基本は迷路状になっている各面中のボスまで辿りつき、倒すとクリアというオーソドックスなもの。特徴的なのは自機周り。N64の3Dスティックを意識した360度撃てる〝メインショット〟や溜めたり敵弾が多い&自機に近いと威力が増大するハイリスクハイリターンな〝ボム〟がこのゲームのキモであり、前出した「トレジャーらしさ」である。

トレジャーによる「我が道指数」最高の一本。

更にはっきり言ってしまうと「ハイリスクハイリターン」を体現した〝ボム〟システムがこのゲームの面白さの殆どであると言っても過言ではあるまい。グッとボムボタンを押し込み、敵弾をギリギリまで引きつける…「もうダメ」と思うまで我慢してボタンを開放すると、自機から凄まじい数のショットがラインを引きながら周りのモノを全て爆発に至らしめる……この〝爽快感〟をきっちり表現出来ている『爆裂無敵バンガイオー』は良質のゲーム・佳作と言って良いだろう。

ただ、やはり残念なことに「佳作」に留まってしまうのが〝悪くも〟トレジャーであると思わずにはいられない。トレジャーのゲームによくある光景として「システム&感覚〝だけ〟で遊ばせてしまう」というものがある。基本コンセプトが明確なのだが練り込み（バランス）が足りないのである。面構成自体は考えられているのだが、それを1つの流れとして見た時に「トータルとしてのバランス曲線」に特徴がなく、どうしても「単調・ダルイ」という感覚をプレイヤーに与えてしまうと思うのだがどうだろうか？　この辺りの練り込みさえ出来ていればもっと素晴らしいゲームに仕上がっていたと思わずにはいられないのが残念だ。

**PROFILE**

**円山忍（まるやま・しのぶ）**

某社勤務のSTG大好きプログラマー。ここ数ヶ月のアーケード市場の落ち込みに恐れおののいてる27歳。でも実際にやるゲームが無いんだよなぁアーケード。こう「グッ」っとくるSTGがやりたいですな！

**関連作品**

**テグザー（STG）**

メーカー：スクウェア／機種：ファミリーコンピューター／価格：¥5,500／発売日：'85年12月19日

『テグザー』、もともとはPC-88のソフト。入り組んだ迷路状のステージをロボットがホーミングレーザーをブッ放しながら突破していくという『バンガイオー』の遠い祖先かも知れない作品。

爆裂無敵バンガイオー（STG）　メーカー：トレジャー／機種：N64／価格：¥5,800／発売日：'99年9月3日

GAMESOFT REVIEW 10

J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう！

田中良也　プレイ時間：100時間

# 人気シリーズの最新作ゆえにジレンマが見え隠れする秀作

**スポーツチームの育成という新しいジャンルを開拓した本作もすでに3作目。シリーズの継承と発展は成功したのか？**

『ダビスタ』にハマったのがきっかけで、現実の競馬にも興味を持ったという、順序が逆の人は実に多い。かくいう僕もSS版『サカつく』にハマるまでプロ野球一筋だったのが、今ではすっかり日本代表のサポーター。このように、ある固定ファンをターゲットとしたゲームが市場のキャパシティを超えてヒットする場合、固定ファン以外の新規ユーザーのエントリーがあるのは言うまでもない。しかしこの手の現象も、ヒットを背景にしてシリーズを重ねるとひずみが生じる。既存ユーザーを満足させるために、題材となるテーマをさらにマニアックな方向に突き詰めてシステムを複雑化し、敷居を高くしてしまうのだ。残念ながらDC版『サカつく』もそのジレンマに陥ってしまったようだ。とはいえその代償として、『サカつく』の醍醐味である「仮想のサッカー界」を舞台にした、選手&チーム戦術育成、クラブ&都市の運営に関して、前作以上に詳細な設定と、プレイヤー毎に特色のあるチーム作りを可能にした。しかし僕はあえてこの方向性を肯定したくはない。

例えば、前作以上に選手の見えざるパラメーターが増加したため、総合評価の棒グラフや曖昧なコーチのコメントでは、練習のメニュー設定の参考にならず、次第に育成がルーチンワーク化し負担になる。そこに選手の数値を見ることができないリアリティを継承するのか、ユーザーの遊びやすさを考慮して割り切ってしまうのかの葛藤が見受けられないのだ。もっと具体的なコメント、あるいは『野球つく』の様に、大まかな各パラメーターの表示をいつでも参照可能にするべきではなかったか？

またこれもシリーズの特徴である、ダイジェストで展開する試合モードは、格段に美しく、華麗な動きとバリエーション豊かな試合運びを見ることができるが、それでも何年もプレイしていると飽きが来る。自分でカメラを指定しながらフルで観戦できたり、簡易画面での短縮試合モードでも、途中からダイジェストに切り替えて作戦変更や観戦ができる方が、ユーザーフレンドリーではないのか？

歴史あるサッカーシミュレーションの最高峰だからといって、フーリガンのように熱狂的なユーザーの期待に応えて、システムを過剰に進化させる必要はないと思う。次回作こそ、申し訳的にチュートリアルや用語解説を付けるだけでなく、シェイプアップする方向で完成度を上げて、より多くのユーザーが楽しめるゲームへと進化してほしい。僕のように『サカつく』でサッカーが好きになったというプレイヤーを増やすことが、本作の使命ではないのだろうか。

PROFILE
田中良也（たなか・よしや）
'70年生まれ。'94年にカプコンに企画として入社。'96年ゲーム制作に活かすため販売を経験しようと転身。TVパニック蒲田店を立ち上げる。フリー活動に向いていないことに気づき、ゲーム開発への転職活動をスタート！

関連作品
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！（スポーツ育成SLG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'96年2月23日
Jリーグの監督または代表となってリーグ制覇を目指す育成SLG。チーム育成や地元への効果といった視点が新しく、後の『野球つく』にも影響を与えた。



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！（スポーツ育成SLG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800／発売日：'99年9月30日

GAME SOFT REVIEW 11

## トイファイター

小西明義　プレイ時間：500クレジット以上

# メーカー、ロケーションの営業努力が試される新機軸の3D対戦格闘、アーケードに登場

**ライフポイント制、ドッヂシステム、投げ抜け&投げ返し、ボンバー、当て身等々…。数々のシステムを有機的に結びつけた完成度の高い作品ではあったが……。**

### このまま埋もれさせるには惜しい3D対戦格闘

NAOMIボード最新作として、セガから久々の3D対戦格闘ゲームが登場した。それが本作『トイファイター』だ。

本作は、パンチやキック、そして投げといった対戦格闘の基本を踏襲しているが、特筆すべきオリジナル要素群によって、新しいプレイ感をもった作品に仕上がっている。順を追って考察してみよう。

まず、勝負を決するライフポイントシステム。お互いに、それぞれハートの形をした5つのライフポイントを持ち、体力ゲージが無くなればポイントが1つ減るというものだ。体力ゲージが5本分あると考えれば分かりよいか。しかし特徴的なのは、打撃での攻撃が、これまでの対戦格闘とかわらず体力ゲージを削って1ポイント奪うのに対し、投げならば2ポイント、一発逆転用の攻撃「ボンバー」なら3ポイントを一気に奪うことができることだ。これによって一瞬の隙が逆転、ひいては勝敗を決することになり、心地よい緊張感を生み出している。

しかし、それならば、効率の良いボンバーや投げを中心に攻撃を組み立てれば良いように聞こえるが、それが有利とは言うわけにはいかない。ボンバーは制限回数があるし、投げには本作独自の投げ抜け&投げ返しシステムがあるためだ。

本作では投げ抜け&投げ返しのタイミングが、視覚的にバーで表示されている。バーのどのタイミングでボタンを押すかで、投げ抜けか投げ返しかを選べるようになっているのだ。このことが、ただ単に投げを回避するためのシステムにとどまらず、相手とのライフポイント差や、残り時間を考慮する戦略性を盛り込むことになった。また、そのタイミングは、同一のフレーム数ではなく、投げの種類（ノーマル、コマンド）、投げる状態（しゃがみ、背後、起き上がり）の分類及び投げの難易度、更にはキャラクターによって変化する。とは言え、システムを把握すれば投げ抜けはかなり容易であり（投げ返しは少々難しい）2ポイントの価値も納得できる。

勿論、投げだけではなく打撃に対しても有効な回避方法が数多く用意されている。ドッヂシステムと呼ばれるそれは、ドッヂボタンを押している間、打撃を自動的に回避するシステムだ（上下に揺さぶる連携も！）。加えて、ドッヂ中にタイミングよく攻撃ボタンを押すことにより、連携に割り込めるドッヂ攻撃を繰り出すことも可能。しかしながら、このドッヂシステム、万能というわけではない。ドッヂ中に投げられると投げ抜け時間が半分となり、投げ返しがで

きなくなるといった弱点の他、ドッヂ回避不能の打撃技「カラーアタック」の存在がガードとの使い分けを要求する。

この他にも打撃に対しては、上中下段、空中当て身まで用意されている。特に空中当て身は浮かされた後のコンボを抑制する効果が高く、ありがちな浮かされたら大ダメージ確定という展開にはならないよう工夫されている。

打撃と投げ、ドッヂとガード。攻撃と防御においてそれぞれ一長一短の性質を持たせたシステムは、ライフポイントシステムとの相乗効果により素晴らしい関係を構築している。少々ポイントが離れたからといって油断はできない。如何に投げを決めるか、投げを匂わせ打撃を入れるか…。こうした駆け引きが非常に深く、対戦を面白いものにしているのだ。さらには相手と距離を離すことができないリングシステム、キャラクターのアクションでは受け身や起きあがり投げなど様々なファクターが存在し、それらを簡単な操作で利用できる体系にまとめ上げている。本作は、これらオリジナル要素が有機的につながり昇華した完成度の高い作品といえるだろう。

ゲームシステムを理解するには、10クレジットは投入したいところ。

しかし、本作とて欠点がないわけではない。第一印象のインパクトに欠け、ゲームシステムの面白さを理解するには時間がかかってしまう。カエルや兵士等のおもちゃの人形という設定のキャラクターたちは、使い出せばそれなりに味があるとは思うが、やはり地味だし魅力的には見えない。理解できれば納得できるプレイ感も、気づく前であれば、既存の対戦格闘モノとくらべてスピードやテンポにかけていると感じてしまう。

これらの欠点は、アーケードゲームとしては致命傷だ。継続してコインを入れてもらうためには、画面のインパクトや「最初の3分」で魅力をプレイヤーに伝えなければいけない。おろそかにはできないこれらの要素が不十分であった本作は、どこかアーケードゲームの作り方をなし得ていないのではと思う。

こういった性格の作品であるが故、巷のロケーションで対戦が盛り上がっているところは残念だが皆無といっていい。では、本作を「良くできた作品ながらもヒットには結びつかなかった一本」などと評して終わらせるのが適当なのだろうか？　私はそうは思わない。そうするにはあまりに惜しいのだ。私が作品の性格以上に問題だと思うのは、本作に対するメーカー、ロケーションの営業努力である。

本作はセガの久々の3D対戦格闘でありながら、販促への力不足を感じる。自社制作でないというポイントを差し引いても、ポスターすらままなっていない現状はやはり大きなマイナスだと思う。

特にロケーションはユーザーに一番近い立場として、開発者の代弁者となり、作品の面白さをプレイヤーに伝える必要がある。しかしながら、本作品に対してロケーションはその努力を行っておらず、ただ設置しているだけの店舗が多数を占めている。家庭用ハードのスペック向上等により、ビデオゲームの存在が危ぶまれている昨今、本作のような魅力を秘めた商品こそ、むやみに消費せず、最もよく見えるようにディスプレイするなど行う必要があるのではないだろうか。他業界では当たり前のことである。

**PROFILE**

**小西明義（こにし・あきよし）**

某ロケーションやさぐれ店長。おいらの店はファミリー層のお店なのにシステムから技表までパネルで紹介。最近出た某格ゲーより扱いは上だ！　布教により目覚めた全国の友人達よ。「対戦するよ！」って遠い、遠いよ。

**関連作品**

**FightingCup（格闘ACG）**
メーカー：イマジニア／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'98年12月11日
『トイファイター』の原点となる作品。技によるポイント奪取、打撃を自動的に回避するヒラリシステム、投げ抜け時のバー表示等のシステムは既に投入されていた。

**トイファイター（格闘ACG）**　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売日：'99年9月17日

## パワーショベルに乗ろう!!

児山計　プレイ時間：36クレジット

# パワーショベルを運転するその乗りごこちや如何に？

**『電車でGO!』シリーズの最新作である本作。シミュレータの作り込みとゲームとしての一般性は両立したか？**

『パワーショベルに乗ろう!!』は『電車でGO!』に続く乗り物ゲームの最新作で、ひねりのないタイトルからわかるとおり、パワーショベルを操作して与えられた課題をクリアしていくゲームだ。操作するパワーショベルは、コマツから発売されている実在のもの。操作系も限りなく実物に近づけ、油圧で駆動するアームの重さを画面上の演出で再現するなど、「パワーショベル」という素材が極力リアルに作り込まれている。試しに仕事でクレーンを動かしている人に遊んでもらったところ、すぐにコツをつかみ、なかなか本物の特徴を捉えていると証言してくれた。シミュレータの再現性は及第点を与えられるだろう。

しかし、それだけではシミュレータであってゲームではない。この手の「乗り物ゲーム」はどうしても発想がシミュレータに寄りがちで、実物を忠実に再現して満足してしまう傾向がある。

ゲームセンターは教習所ではない。操作系にはリアリティを持たせても、あくまでも「遊び」であることを忘れてはならないのだ。

特に『パワーショベルに乗ろう!!』の場合、実際ゲームでやっている動作をつき詰めると「物をすくう」「物を壊す」のふたつしかない。したがって多彩なシチュエーションを組み込まなければ、単調な、底の浅いゲームになってしまう。

そこでゲーム内容は、実際の作業である解体や砂利すくいなどのほか「バイト王モード」を用意し、カレーの盛りつけやカメすくいなど、実際にはあり得ないシチュエーションでのプレイも楽しめる。

また、ペナルティは受けるものの、課題とは関係ない物を破壊したり、適当に砂利をぶちまけたり、水道管をぶち破ったりと、ある程度のお遊びを許容している。

『ランディングギア』や『電車でGO!』など、この手のゲームを作り慣れているタイトーGM2研は、この「シミュレータの落とし穴」にははまらなかった。この点は高く評価すべきだろう。

『パワーショベルに乗ろう!!』は、素材が地味なだけに爆発的な人気作とはならないだろうが、パワーショベルというわかりやすい題材と作り込みの深さで、幅広い客層に長期にわたって安定した人気を得られる佳作と思われる。

2レバー＋2ペダルの操作系。一見複雑だが慣れるとなるほど理論的だ。

**PROFILE**

**児山計（こやま・けい）**

28歳ゲームライター。消防士だとかパワーショベルだとか、なぜ俺には職ゲー絡みの仕事ばかりやってくるのですか？　他社から来た攻略本の仕事も『電車でGO!』……。

**関連作品**

**ランディングギア**（フライトシミュレータ）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'96年

旅客機を操って様々な空港に着陸するタイトーお得意のフライトシミュレータ。シミュレータとゲームのバランスをうまくとった作品。

**パワーショベルに乗ろう!!（パワーショベルシュミレイター）**　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'99年

GAMESOFT REVIEW 13

## 気合避けバカ一代

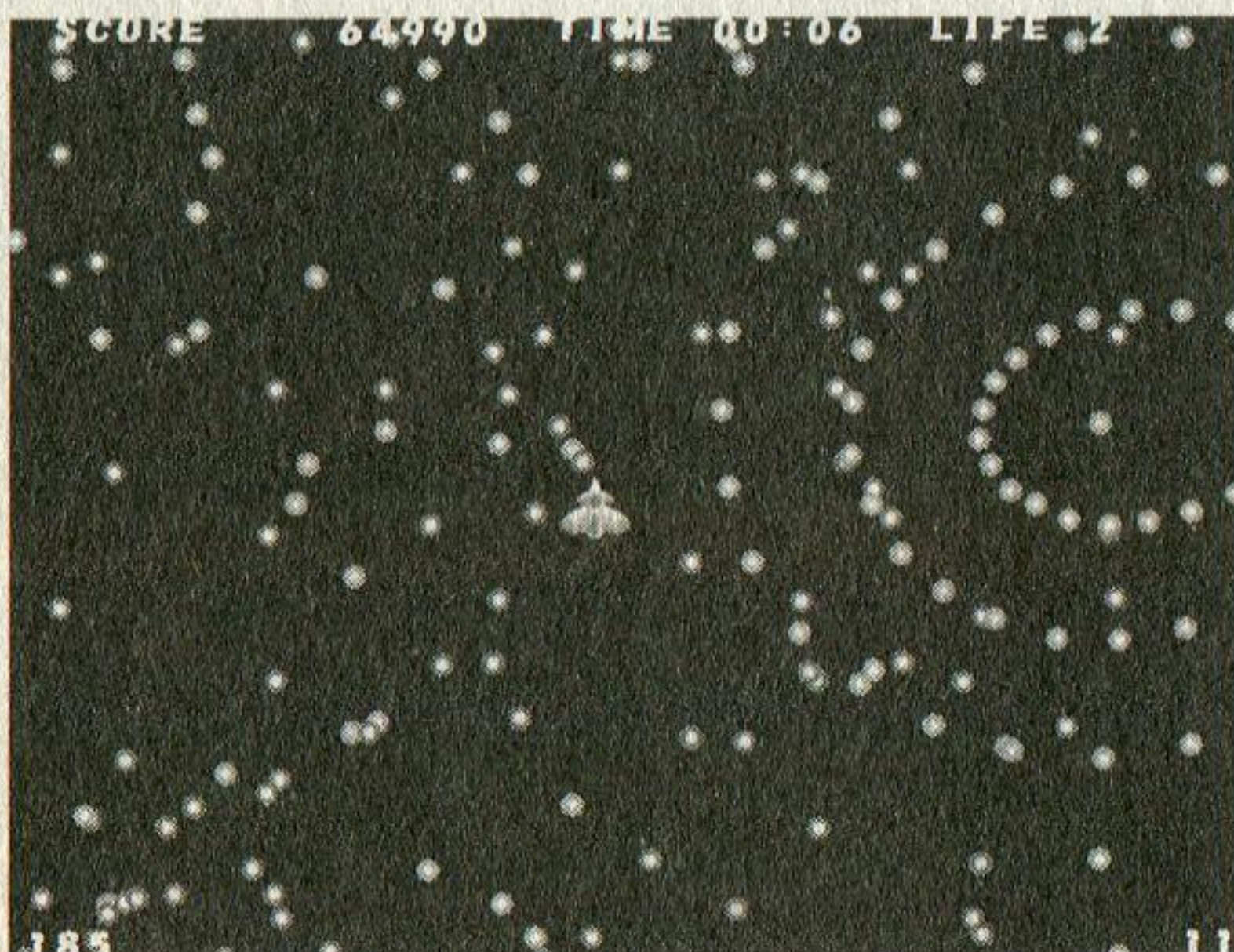
平和島ミチロウ　プレイ時間：3時間（継続中）

# ただ弾を避けるだけなのに、なぜここまで熱くなれるのかしら？

**ただひたすら「弾避け」することをプレイヤーに要求するフリーウェア『気合避けバカ一代』に強烈なSTG魂を感じた秋の夜。**

私は以前「シューティング迫撃砲」というSTG専門の連載をやっていたのですが、思うところあって自ら幕を降ろしました。理由は二つあって、まず一つはSTG自体があまり発売されなくなったこと（しかし連載終了後に『原始島2』が発売されたのはショック！）。そして二つ目は……実はSTGがヘタだったことですスイマセン白状します。

というわけで「もっとSTGが上手くなりたいな～」と思っていたある日、ネット上で素晴らしいフリーウェアに出会いました。それが『気合避けバカ一代』です。

どんな作品かと申しますと、画面上に出てくる弾を避けまくる。以上。いやホントにそれだけ。ひたすら弾を避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！　避ける！

避けろ！　避けろ！　避けろ！　避けろ！　避けろ！

単純であるが故に不思議と熱中しちゃうんですが、長時間プレイするとホント腕と頭がバカになります。だから『気合避けバカ一代』なんですね。納得。ただ避けまくるだけでも大変なのに、心憎いことに「かすりボーナス（自機に弾をかすらせるとボーナス点が得られる）」まで用意されていて、スコアアタックとかを考え出すと異常なまでに興奮・狂乱しちゃって、果ては全身の血が逆流するかの如き「弾避けハイ」を体験できます。単純だけど飽きない、楽しみながら上達、という「ボディブレード（通販番組で売ってるフィットネス器具）」のような作品です。

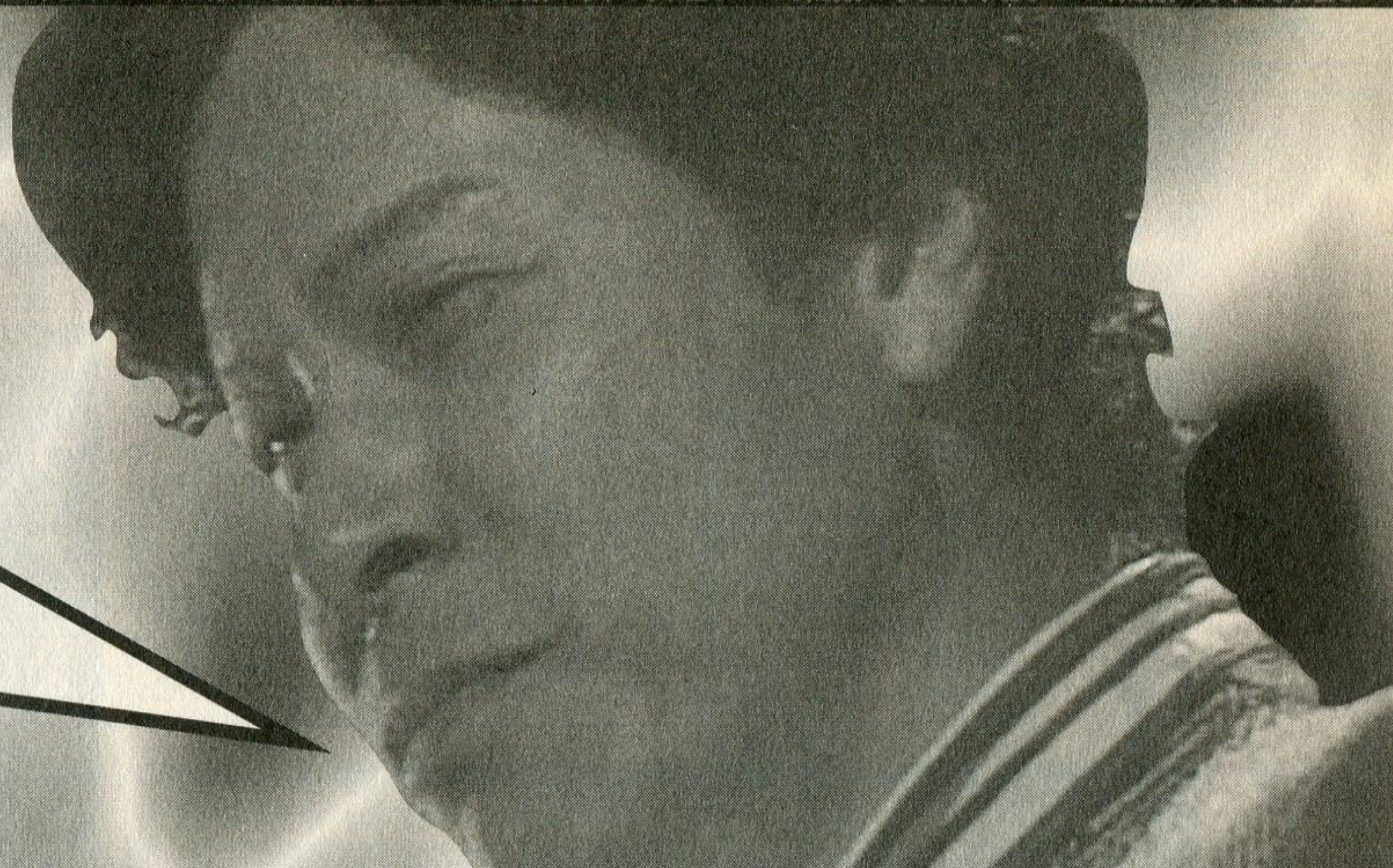
弾の出現方法は10パターン用意されていて、中には他の有名STG作品を彷彿とさせるものもあり、STGファンならばニヤリとさせられること間違いなし。この作品を制作されたSRXさん（http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-PaloAlto/8223/）ご自身も大のSTGファンとのことで、『気合避けバカ一代』にはSTGに対する並々ならぬ愛情が感じられました。まだまだ熱狂的なSTG愛好者がいるんだなぁと感動する半面、もっとSTGがリリースされればいいなぁ……と、チョッピリ寂しい気もした秋の夜でした。そしてまた冬が来ます。

## PROFILE
**平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）**

フリーライター兼エセ詩人。『原始島2』最高！1コインクリアできる低めの難度、世界観をブチ壊す豪快なラスボスなど、今年度ベストSTG！　って俺だけ？　http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

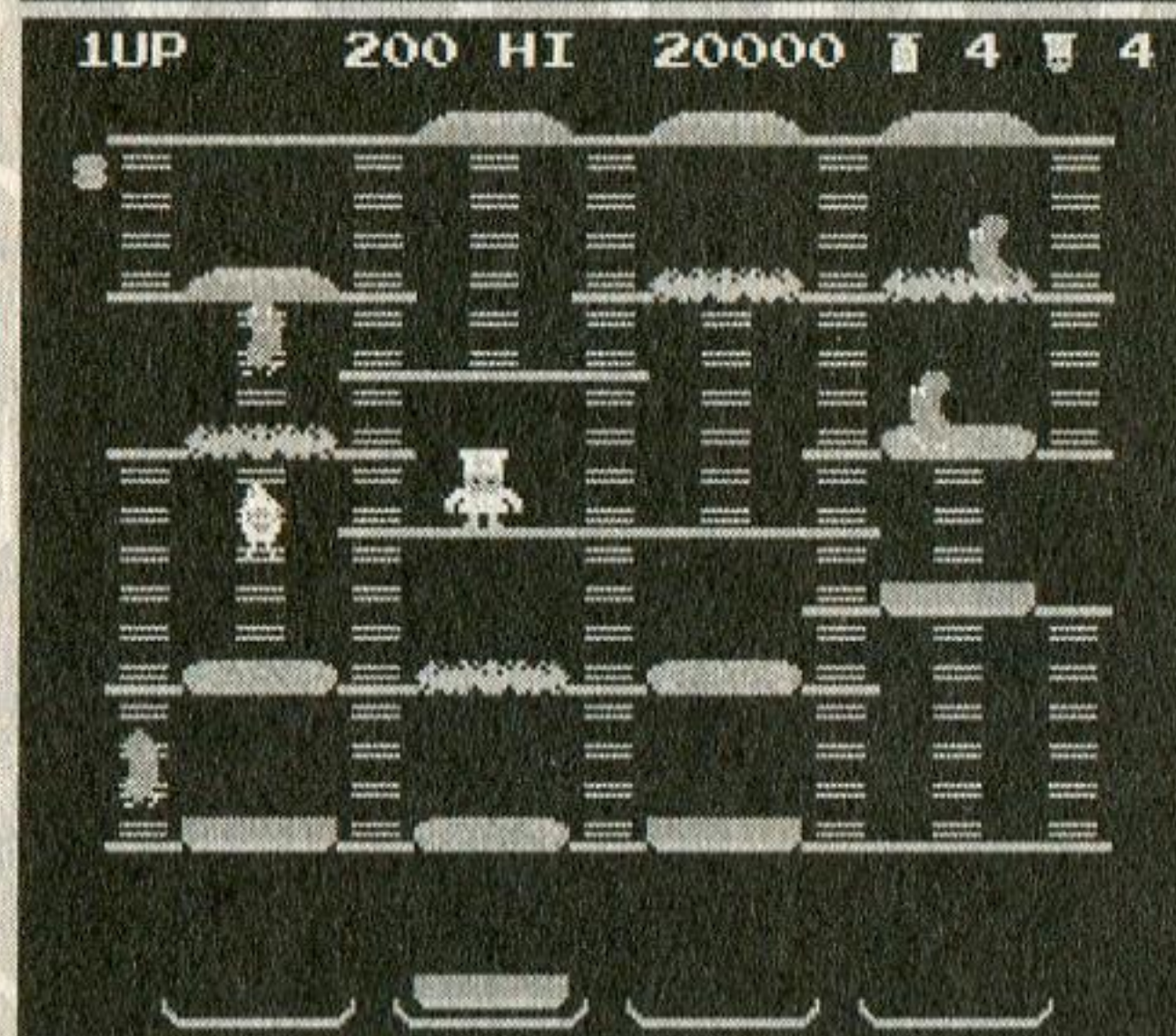
**関連作品　レイディアントシルバーガン（STG）**
メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'98年7月23日
弾避けの醍醐味も体験させてくれる『レイディアント～』は、昔PCであった『気合避けバカ一代』のような弾避けゲームにインスパイアされたらしい。

気合避けバカ一代（弾避けゲーム）　http://hp.vector.co.jp/authors/VA015344/kyb1win/index.html

# 炎の料理特集

というわけで『料理の鉄人』終了記念・炎の料理ゲーム特集をお送りします（タイトルの写真はＳＳ『料理の鉄人／「キッチンスタジアムツアー」』より）。

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー①

### バーガータイム

メーカー：ナムコ／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥4,500／発売日：'85年11月27日

ソーセージお化けのクネクネした動きがイヤです。

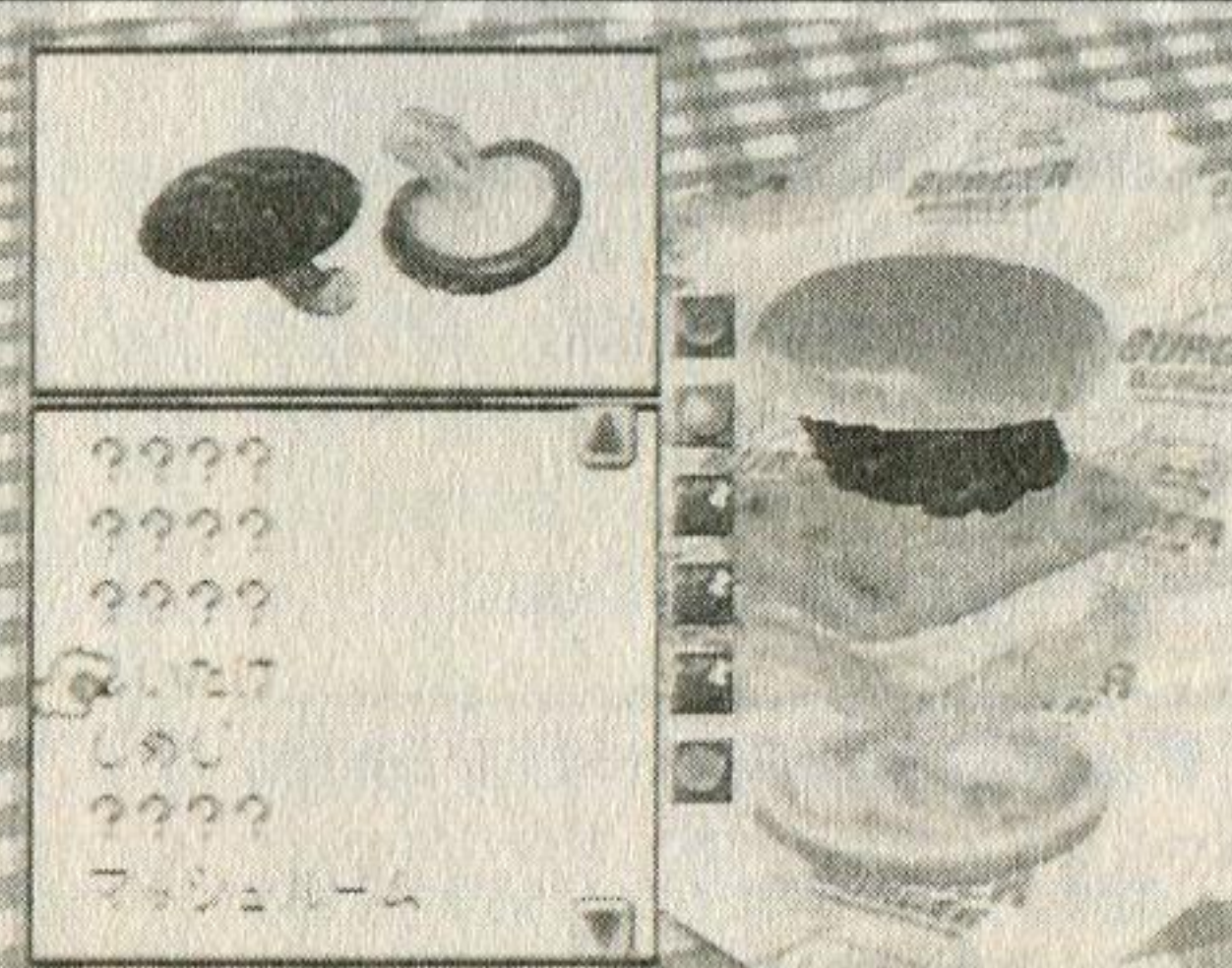
料理ゲーム特集の冒頭を飾るのは、これしかない！　ということで『バーガータイム』です。ジャンル的にはハンバーガー調理ACGとなるのですが、その調理法がヘン。なぜかフロアに置かれたパンや肉を踏みつけて（！）落とし、ハンバーガーを完成させればクリアという、脳ミソが腓返りしそうなサイケデリックさです。それもそのはず、元々は'82年にアーケードで発売されたデコゲーなのだ（ちなみにFCディスク版の『バーガータイム』の発売元もデコ）。

敵キャラとしてソーセージや目玉焼きのバケモノが出てくるのだが、手持ちのコショウで撃退したり、落としたハンバーガーで挟んで倒すことができる。…それにしても、足でバンバン踏みつけられたバケモノ入りのハンバーガー、食べたいかコレ？　（編集部）

←ちなみに、『バーガータイム』と『バーガーバーガー』の発売日が同じ11月27日という事実に「神の見えざる手」を感じませんか？（感じねーよ）

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー②

### バーガーバーガー

メーカー：ギャップス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年11月27日

グロテスクなバーガー作りに精を出すのも一興。

『バーガータイム』と違い、こちらのゲームは無性にハンバーガーが食べたくなる作品。ハンバーガー店経営SLG『バーガーバーガー』の最大の面白さは、様々な食材を使ってオリジナルのハンバーガーを作るところにある。具が90種類も用意されており、実在するスタンダードなものから「ウニいくら北京ダックバーガー」といったデッド・オア・アライブなものまで自由に作れる。さらに作ったバーガーは8段階に評価されるのだが、精魂込めた力作が星1つだった時にはパッドぶん投げの怒り爆発で、思わずフレッシュネスバーガーに直行したくなる。それほど燃えることができるという、かなりナイスな料理ゲームだ。今年発売された『2』があまりパッとしなかったのは、やはり『1』の完成度が高すぎたためだろうか。　（編集部）

# 本能のままにバカゲー作ったら、SCEI内で大ウケ。逆に心配になりました(笑)

## アナログスティックでネギを刻むという恐るべき料理ゲーム『俺の料理』。そのノホホンとした面白さは制作者自身の面白さが原因!?

## 『俺の料理』制作者インタビュー

**終わりよければすべてよし 恐怖の綱渡り企画発動!**

—今日はよろしくお願いします。

小池:制作チームを代表して、最初にまずお詫びさせていただきます。こんなバカなゲームを作ってしまいまして……

制作者一同:すいませんすいません。

—え? あの……

小林:いや、真面目にゲームを作られてるクリエイターやプレイヤーの方に申し訳なくて申し訳なくて。

小池:今回はバカゲーの取材ということで粛々と……え? 料理ゲーム特集ですか!? ……どうしよう(笑)。いや、プレイされてどうでした?

—アナログスティックの使い方がすごく新しいですよね。このゲームシステムは最初から決まっていたのですか?

小池:最初は「いっしょに仕事しましょう」としか決まってなかったんですよね。『俺の料理』の企画がスタートしたのはアジェンダの小林さんの一言なんです。デュアルショックで何かやろうとしか決まっていなかったんですが、ある日やけにコーフンした声でこう言ったんです。「小池さん、アナログスティックをはじく音って、包丁の音に聞こえませんか!?」(笑)。で、「それだ!」ってこのプロジェクトがスタートしたんですよ。

—対戦料理アクションというアイディアも最初からですか?

小池:対戦にするアイディア自体は最初からあったんですが、仕様は全然決まっていませんでした。我々はつねにフレキシブル(?)な発想で取り組んでたので、試行錯誤の果てにたどり着いた結論というのが正直なところです。

小林:ていうか、いちど企画が完全にポシャりそうになったし。

—ソレ、どゆことですか!?

小池:あ、いや、その、なんといいますかね。最初のアイディアと勢いだけで開発を進めちゃっていたんで、行き詰まっちゃったんですよ。

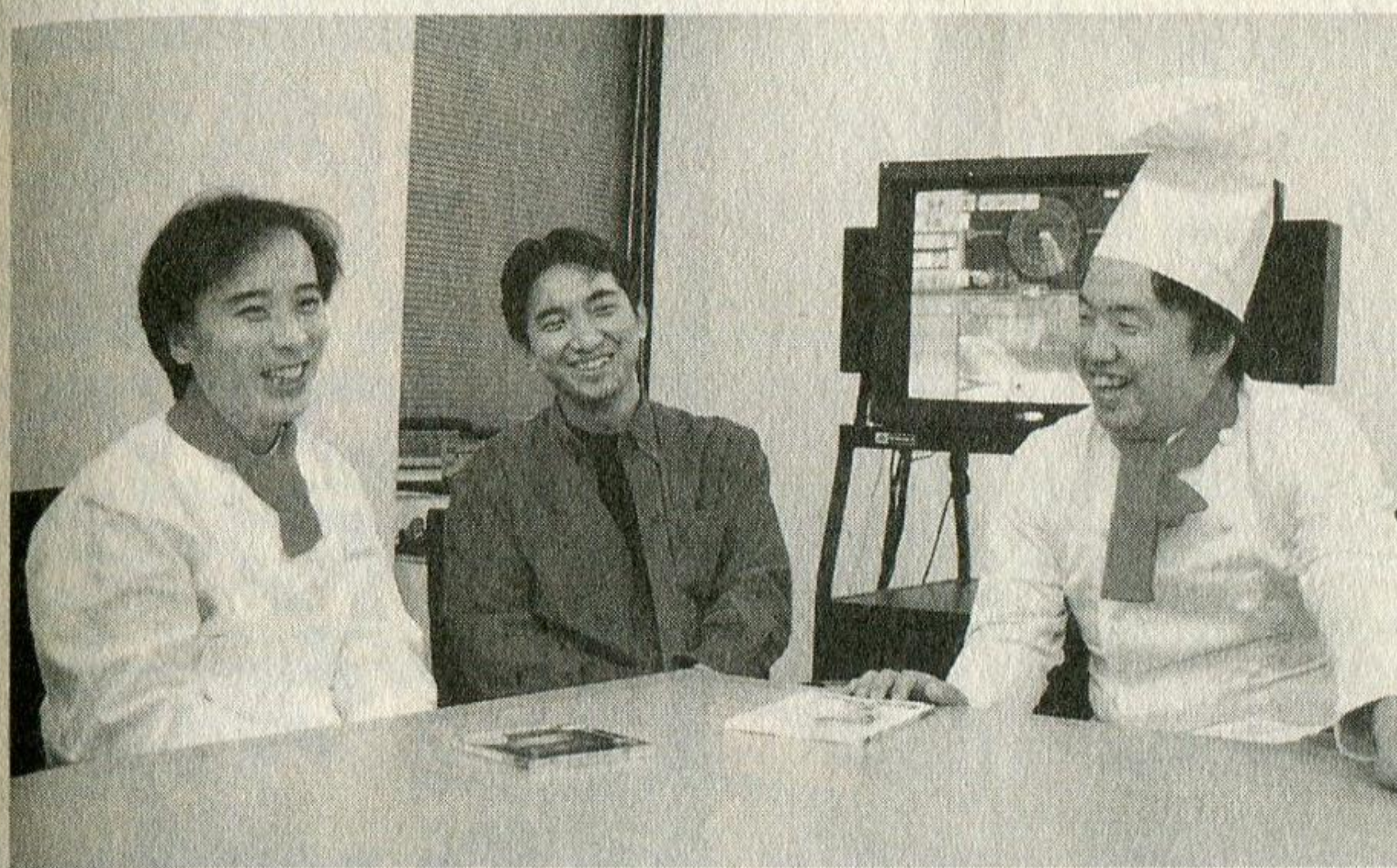
小林:つまり僕ら、フレキシブルじゃなくてイキアタリバッタリだったんですわ。で、追いつめられて、会社近くにある北海道大学の芝生に寝転び、青空を見つめながら小池さんと話すわけです。「…終わりますね」「どうしましょうか」なんて。ええ、それはもう、哀しいほど蒼い空でした(爆笑)。

小池:その芝生の上で、ようやくコックとなって客の注文をさばくというアイディアが浮かんだ。で、なんとか歯車が再始動したというわけなんですよ。

小林:そうそう。けっきょくゲームの仕様を決めたの仲鉢君だし。

—ええっ!? プログラマーが決めたんですか!?

俺の料理™

仲鉢：聞いてくださいよ～。このヒトたち、「ストレスによって料理人のアドレナリンが増えるようしてくれ」とか、「スピード感も欲しい」とか、イメージだけ伝えて具体的な指示を出さないんです。しかもその指示じたいが1週間ごとにかわる。もうオレが決めないと永遠に完成しない！　という危機感から、ゲームの仕様を提案したんです。

右から、（株）アジェンダ・小林貴樹氏（制作ディレクター兼キャラクタデザイナー）、同・仲鉢忍氏（メインプログラマー）、SCEI制作本部・小池暁氏

小池：仲鉢さん、よく怒ってましたよね。「小池さんはいったい何を表現したいんですか」って。んなこといわれても、僕にもわからない（笑）。

小林：そうそう。俺もよく怒られたなあ。「あとどれくらいプログラムすればいいんですか？」「こないだ作ったプログラムはいったいどうするんですか」って。んなこといわれても、俺にもわからない（笑）。

――仲鉢さん、人生ってつらいことばかりですよね。

小池：僕もさすがに悪いと思ったんで、仲鉢君に「何か欲しいゲームはないですか？」ってやさしく声をかけてね。『オメガブースト』で買収……いや、プレゼントして、ちゃんとケアしました。

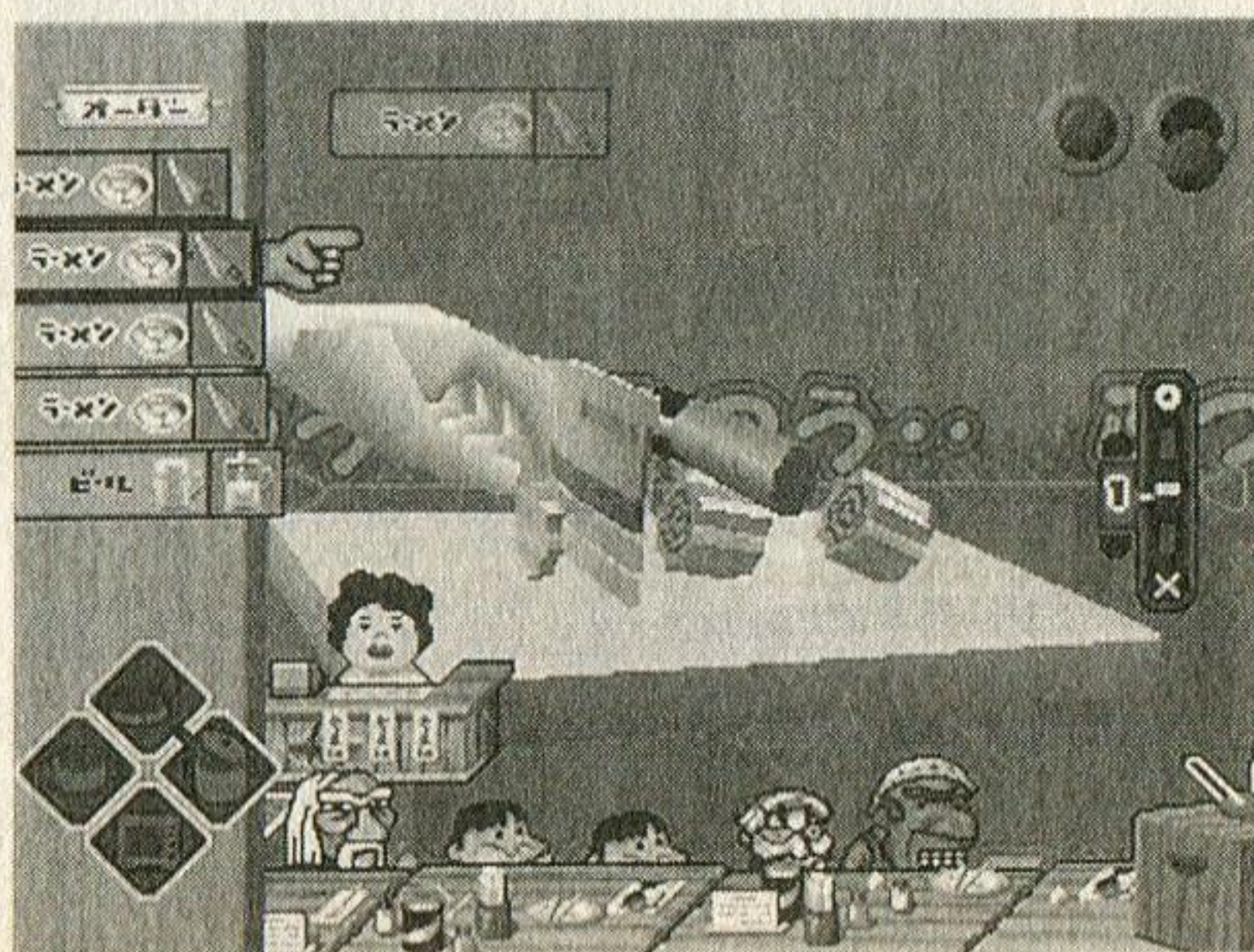
仲鉢：ゲームを受け取っちゃったら仕事せざるを得ないじゃないですか。でも、マスターアップ2日前に、モードをひとつ追加してほしいってのはさすがにキツかった。

小林：彼はホントがんばってくれましたよ。僕もね、「このプログラムが完成したら、小池さんから『オメガブースト』3本もらえるぞ」「この問題をクリアしたら5本はかたいな」って激励して、ヤル気をフォローしました。

仲鉢：『オメガブースト』は1本で十分です！

## まさに天才の発想!?「カニリモコン」のすべて

小池：ＳＣＥＩの企画会議用に、小林さんに『俺の料理』の手描きの企画書を作ってもらったんですよ。ワープロ打ちにしちゃうとノリが伝わらないから、イラストもコミで。その表紙が、本宮ひろ志先生の劇画「俺の空　刑事編」のパロディ（笑）。

仲鉢：その後、ＳＣＥＩのスタッフが表紙のコピーを本宮センセイに送ったそうです。噂ではワリと好評だったらしい。

小池：あれには、いろんなイラストを描いたなあ。「あっふ～ん」なやつとか。あのね、対戦モードって最初エロエロだったんスよ。負けたほうは罰ゲームで、ぶるぶる振動を乳首とか腰とかカラダの一部にあてないといけない（笑）。

――その案がボツになったのは、ソニーの企業イメージの問題だったりします？

小池：いやいや、PL法の関係です。コントローラの振動を身体にあてるのはNGなんですよ。そうでなければ、もしかしたら……なんてね（笑）。

『どこいつ』に続く企画書なしゲー『俺の料理』。

（注1）カニリモコン……アナログコントローラの振動を推進力にして、コントローラ本体を動かしてしまう（！）という前代未聞のミニゲーム。横にガタガタ移動することから、カニというコードネームが付けられている。普通の人はこういうコト考えません。

——なるほど。で、「カニリモコン（注1）」が誕生したと。

小池：いや〜カニもかなりギリギリでした。問題を解決するために、設計部に耐久性の相談をしたりと、社内の各部署を巻き込んでしまった。

小林：こんなバカゲーのためにねえ（爆笑）。マルチタップを使って、カニの対戦ができなかったのは唯一心残りだけど。

——企画会議はこんなノリだったんですか？

小林：いつも脇道にそれるんだよね、僕ら。

小池：そうなんですよ。こんな感じだから、真面目にゲーム作りをしてるクリエイターさんに悪くて悪くて……。「ゲーム批評」読者の皆さん、僕らの記事をよんでゲーム業界を誤解しないで下さいね。

制作者一同：すいませんすいません。

——ゲームから「料理って楽しいよ」マインドが伝わってくる……と思ってましたが、むしろ「楽しいヤツラとバカゲー作っちゃいました！」が真実だったりして。

小池：あ、それは間違いないですね。すくなくとも僕らにとって、すっごく楽しいものを完成させたという自信はあります、偶然ですが（笑）。ただ、ユーザーインターフェースに対する敷居の高さは危機感としてありました。

小林：色々な人にテストプレイをしてもらったんですが、僕らが一度やってみせた場合と、そうでない場合では、取っ付きやすさが全然違うんですよ。ゲームシステムにさえ慣れてしまえば、確実に楽しめると思います。

## そして人生は続く　バカゲーも続いていく

——『俺の料理2』はアリなんでしょうか？

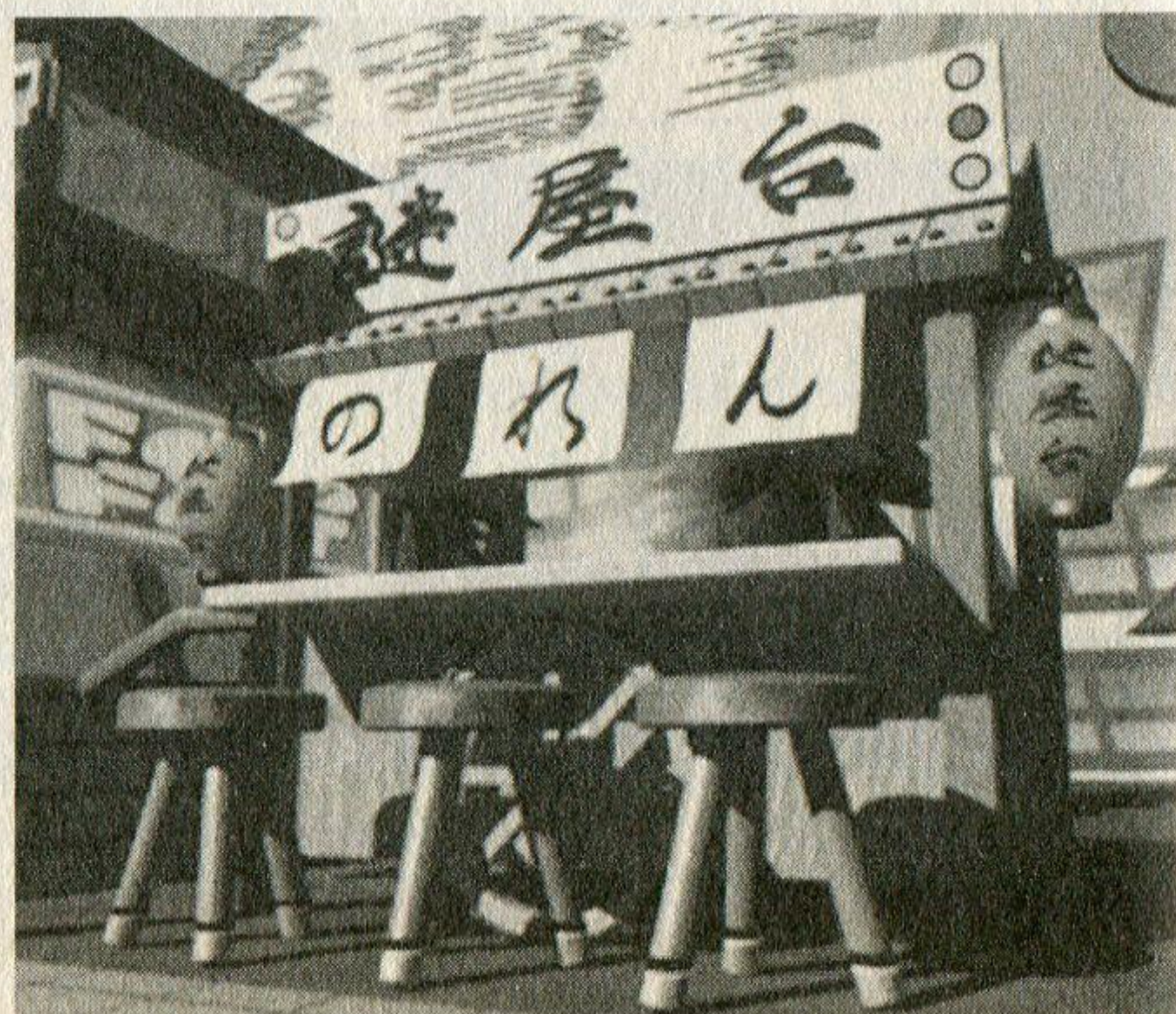
小池：うーん、『俺の料理』ってじつはシステム的に完成されているんですよ。需要供給と納期さえあるなら、なんにでも活用できるんです。たとえば、おばちゃんに「ネジ作って」といわせれば町工場ゲームだし、「アイパーかけて」っていわせればカリスマ美容師ゲームになる（笑）。

小林：基本的に一発ネタ系のゲームだから、続編はちょっとね。それにしても、こんなにスゴいシステムができるって最初からわかっていれば、1500円シリーズで『俺のネジきり』『俺のパーマ』なんて展開したのになあ。

仲鉢：それに気付いたの、つい最近ですからね。

——では次回作は別のジャンル？

小林：ミニゲームのネタはあることはあるんです。「つりコン（注2）」や「DDRコントローラ」を使用したネタが。ここで言っちゃうと面白くないんで言いませんけど。一発ネタだし（笑）。ただ相変わらずメインのゲームがまるで決まってないんですよね。

小池：なんだかんだいっても、『俺の料理』で料理アクションというジャンルは作れたと思うんです。あとは他のクリエイターさんにお任せしますよ。多分誰もついてこないと思いますが（笑）。次回作はまだまだネタ出しの段階なんでコメントできませんが、バカゲーであることは間違いないでしょう。

小林：アジェンダのモットーは「技術の無駄使い」。プレイステーション2の機能を、いかにバカで使い切るかが次回作の勝負どころです。

——仲鉢さん、プログラマー的に覚悟完了ですか？

仲鉢：小池さんからの差し入れゲーム次第ですね（笑）。

——次回作も期待してます。ありがとうございました。

（聞き手・構成／矢部直治）

**矢部直治（やべ・なおはる）**：某小料理屋若旦那兼ライター。『俺の料理』は本当に楽しいです。料理のエンターテイメント性をうまく引き出してる。厨房からの意見として、面白さを保証します。

（注2）つりコン……アスキーが発売した釣りゲーム専用コントローラ。3次元加速度センサーと振動モーターが装備されており、実際の竿と同じ感覚でプレイできる。

料理ゲーム美食レビュー

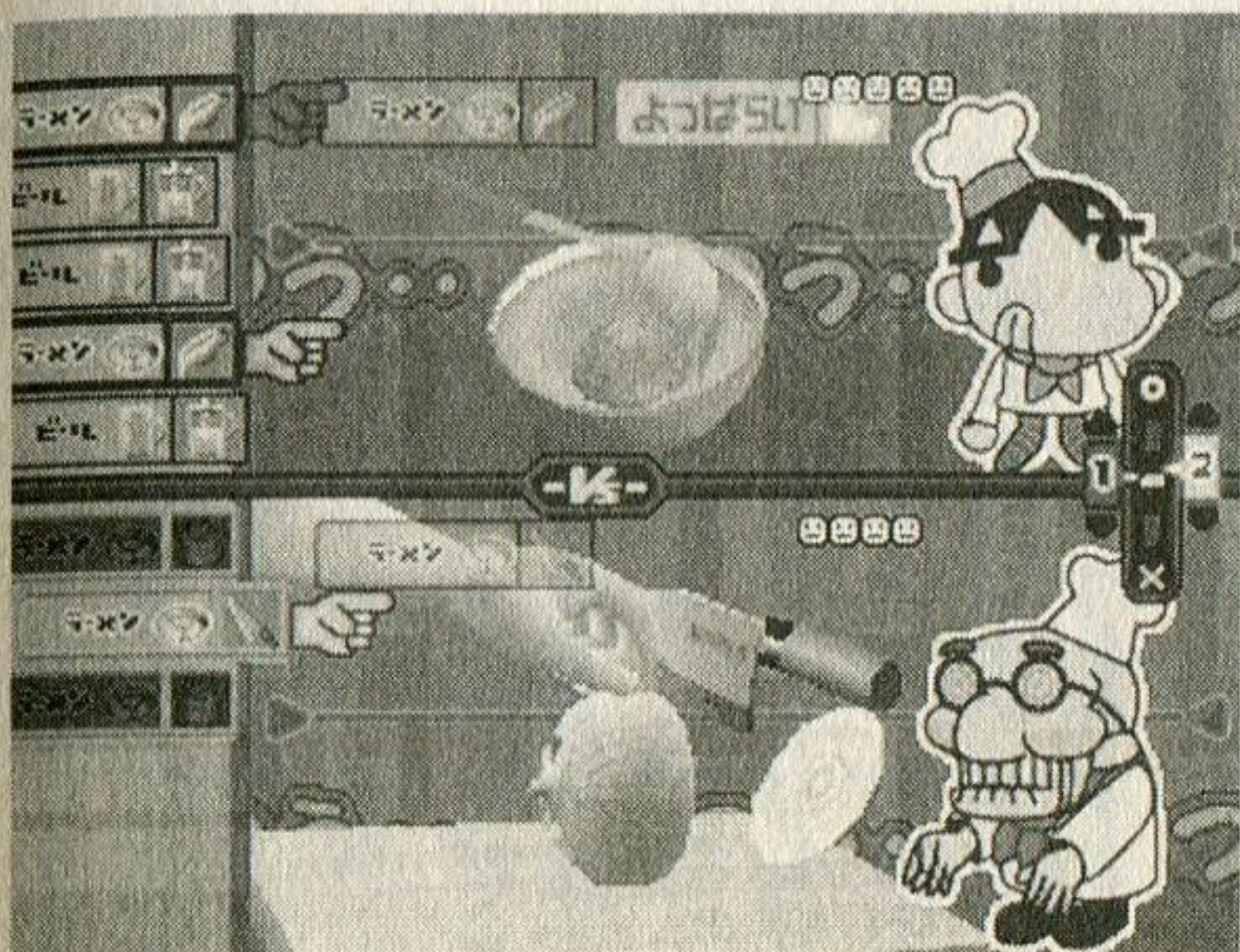
俺の料理

# アナログスティックを包丁に見立てた「職人芸」(ゲー?)が光る意欲作

## 「ビール、入ってるよ!」注文に追われまくる料理人の苦労を、好きこのんで味わえる「器用さ養成ソフト」だ。

多根清史(BIG☆BURN) プレイ時間:20時間

「俺は料理の神だ〜」と叫ぶ鼻マスクが出てくると期待したら、あにはからんや腰が低い。「俺の」どころか、「皆様の」料理を作らせていただきますと、ラーメンからエビチリまでの庶民の味を、包丁一本さらしに巻いて玉ねぎのみじん切りにいそしむゲーム、それが『俺の料理』だ。グルマンよりも、大勢のお客の舌を楽しませるのが料理道なのか。

インターフェースは、とても親切で行き届いている。各店の調理法を始める前に、こと細かに操作方法を説明してくれるし、練習もじっくりと出来る。それでも、なお難しい。バランス取りがどうこう、のレベルではなく、最初っから指先の器用さが問われており、「ぶきっちょお断り」なのである。

この敷居の高さは、特徴ある操作方法から来ている。ネギを切るときなら、アナログスティックの左がネギをずらす左手で、右が包丁をすとんと刻む右手に相当する。つまり、「包丁さばきがヘタなら、このゲームの中でもヘタ」という、人によってはかなり堪える事実が突き付けられてしまう。

なお、「現実に刻むのが上手い」のは必要条件であって、十分条件ではない。アナログスティック自体を操るのに慣れねばならず、料理自慢のお母さんでも「何やこれは!」と放り出すことだろう。その意味、ピアノ経験の有無と、『ビートマニア』の腕との関係に似ている。

そのため、挫折率はかなり高いと思われるが、入り口をクリアすれば、奥行きの深さが感じられる作りだ。演じているのは、まな板に向かう「板前」ではなく、店を仕切る「料理人」であり、器用さの次は要領の良さが大事となる、二段構えを取っている。ラーメンの麺はまとめて茹でる、その間にドリンクを手早く注ぐなどと、現実にお店の研修で仕込まれそうなノウハウが、妙なリアリティを醸していて面白い。

コントローラーへのこだわりは、おまけのミニゲームにも顕著だ。いや、「暴走」と言ってもよく、特にデュアルショックの振動機能を使う「カニリモコン」は、パッド自体が秘めた移動能力を引き出した点で、『メタルギアソリッド』に匹敵する偉業であろう(なのか?)。

とにかく忙しいゲーム。器用さが問われる。

**PROFILE**

**多根清史(BIG☆BURN)**

『包丁人味平』のダイナマイトで爆破した料理だけは遠慮したい、美食家フリーライター。「忙しい時は金がない」黄金パターンにハマリ中で、仕事カンヅメにはちょうど良い境遇です、トホホ。http://bigburn.pos.to/

**関連作品**

**スタジオP(ツール集)**

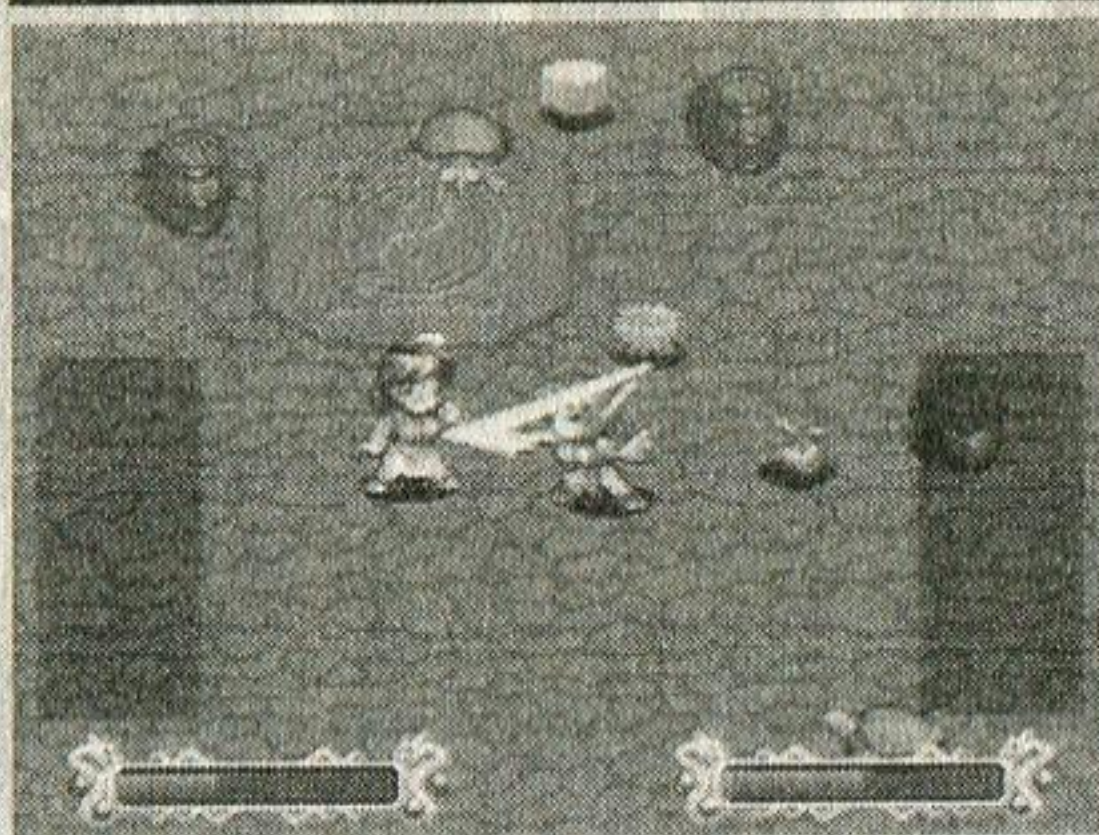
メーカー:アジェンダ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'96年8月23日

『俺の料理』を制作したアジェンダのツール集合ソフト。音楽ツールやグラフィックツールなどがあるのだが、ネジコンで「雑巾絞り」を再現するというお遊び部分が話題に。

**俺の料理(料理ACG)** メーカー:SCEI/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'99年9月9日

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー③

### 炎の料理人 クッキングファイター好

メーカー：日本一ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年5月21日

わんぱくハオ君のバトルグルメワールドですな。

まさしく「あんたは日本一や！」との掛け声を、賞賛抜き（「お世辞」ではない）にして送りたいアクションゲームだ。

某料理アニメをベースに、監督が同じ某熱血ガンダム主人公を大暴れさせようとするコンセプトはよく伝わるが、いかんせん作画が「ちびっこからのお便り」かと思ったほどの出来映え。「料理は勝負ッ！　料理はカッ！　それが味魔王流だぁぁぁ！」「拳よ！　俺に力を貸してくれッ」といった豪勢なセリフが全力でカラ滑りし、一向に盛り上がらないストーリーが泣けてくる。

声優は、ほとんどのキャストが「本物」を起用しているというのに、もったいない。逆に一点豪華主義が災いして、他の部分が必要以上にみすぼらしく見えてしまう、皮肉な効果を生んでいる。

一応、格闘「料理」ゲームなのだが……ちっとも料理してないぞ、この人たち。素材となるニワトリや牛を、その場で叩きのめして火であぶるワイルドな発想はともかく、対戦相手を攻撃して、料理を奪った方がスコアが高くなるのは、何か違うだろう。親の顔が見たいものだ。親は関係ないか。料理コマンドだけを取り出しても、メニューを出す→回す→離す、と迂遠で操作性は悪い。しかも、敵も素材（料理される分際で！）も攻撃の手を休めてはくれず、とてもやってられない。全ての要素を「料理する」行為に対して、アンチベクトルに向けてどうするのか。同社の佳作『マール王国の人形姫』のイメージのためにも、このソフトのことは黙っておきたい（書いてるがな）。

（多根清史）

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー④

### 格闘料理伝説 ビストロレシピ

メーカー：バンプレスト／機種：ワンダースワン／価格：¥3,980／発売日：'99年9月30日

フードンのデザイン等はいかにもアレですが。

写真はGB版。

ワンダースワンで登場した『格闘料理伝説ビストロレシピ』は、料理人達の戦いを描いた熱血バトルRPGだ。

通常、料理対決といえば定められたテーマを元に料理人達が料理を作成。その後、審査員が誰の料理が美味しかったかで勝敗が決まるといった形式だが、本作の前ではそんな既定の枠に定まった生ヌルい料理対決など一切通用しない。むしろ「ンなもん審査員ごと犬にでも食わしちまえ！」という怒号が聞こえてきそうだ。何故なら、本作はタイトルにも「格闘料理」とあるように、料理そのものが擬人（モンスター）化して格闘する食材のジャンルを超えた熱き料理の異種格闘技戦なのである!!

ストーリーは、料理人・ビストラーが料理に魂を吹き込んで作りだす不思議な生き物・フードンを用いて世界大会を戦い抜くことで展開していく。もちろん料理ゲームだけあって、フードン達はバトルで手に入れた本と集めた食材を元に料理をして生み出すのだ！

ちなみにこれらフードンのネーミングはグラタンク、もりソバーンといった、ダジャレを含んだものばかり。というのも本作の制作はビックリマンシールを手掛けたあのレッドカンパニー。一見聞いただけでは何だこりゃ、と思ってしまうネーミングも映像化されたフードンと一緒に見れば感極まってしまう人も少なくはないのでは？

クリアまでのプレイ時間が短かかったりバトルバランスの差が激しい等、あっさり風味な点は否めないが、GB版の発売等、今後の発展性は充分秘めているぞ。料理ゲームのダークホースとなるか？

（上志野雄一朗）

→ちなみに、「美食戦隊」と書いて「ぐるめせんたい」と読みます（SFCソフト『美食戦隊 薔薇野郎』より）。「大技林」などで検索する時は注意だ！

**上志野雄一朗**：ライター。『ビストロ～』のバトル、トッピング技としてラーメンやソバのフードンにケチャップをブチ込んで弱らせることができるんだけど、実際にその光景を想像してみるとかなり凄いことになってるよね…。

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー⑤

### ラーメン橋

メーカー：トミー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年10月7日

世界観とグラフィックは良い味だしてるのですが。

ラーメン屋の主人・秀蔵となり、1950年代から2000年まで激動のラーメン人生を体験するシミュレーションゲーム。各エピソードごとに登場する人物に対し、キャッチーなラーメンを作れるかどうかで物語の展開が変わる。ゲームのコンセプトはバカゲーとマジゲーのちょうど中間に位置しており、たとえばラーメンのレシピには、マンガ「美味しんぼ」から拝借した通な素材のほか、カボチャ、ぺんぺん草、ハブの干物などアバンギャルドな異物も混入。料理における常識および基本をほとんど調べず、クリエイターがブッチギリの超オレ流を貫き通したことで、プレイ後、常人ならラーメン屋を見ると石を投げたくなり、料理愛好者なら確実に腕が落ちるほどの高い洗脳度を実現している。

システムも非常に洗練されており、ムービーはスキップ不可、プレイ中にポーズ不可、ワンエピソード終わるまで（最低30分）セーブも不可というから超ユーザーフレンドリーだ。しかし、本作の最大の魅力といえば、なんといっても各キャラクタがフルボイスでしゃべることだろう。各声優の気合いの入れ方は異常といってもよく、システム上、プレイ開始直後からエンディング直前まで聞き続けることになるセリフ「マズイ！」の憎悪あふれる罵倒は、プレイヤーに殺意あるいは自殺の念を呼びおこすことウケアイ。また、主人公のボイスを銀河万丈氏が担当しているため、目をつぶると『(裏)ギレンの野望 ラーメン地獄編』として楽しめる点も見逃せない。開発メーカーにスペースコロニーをピンポイント落下させたくなるようなカルト作である。（矢部直治）

## 古今東西美食戦隊料理ゲームレビュー⑥

### カクテル・ハーモニー

メーカー：アストロール／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月10日

気分は正にトム・クルーズですね（古っ-）。

「業界初！ カクテルシミュレーション！」…確かに業界初ですな、っていうか誰もやりません。そんな『カクテル・ハーモニー』ですが、中身は真剣に作ってあるので驚きます。カクテルの歴史に始まって、基礎知識、道具・材料の説明、レシピの読み方などデータベースは完璧。「さぁこれをプレイして実際にカクテルを作ってみよう！」というNHK教育テレビの工作番組のようなDO IT YOURSELF精神に満ち満ちています。しかしその崇高な志もストーリーモードで突如カミソリターンを起こし、女の子に好みのカクテルを作って酔わせて口説くという新手の恋愛育成ゲームに変身してしまいます。プレイする人によっては悪酔いするかも知れませんので要注意です。（編集部）

## 炎の料理ゲーム特集総括

### 死んだぞ！ 食べ物をぶんどってしまえっ!! ©漂流教室

BGM：アル・ヤンコビック「Eat It」

…………だそうです。
（『クッキングファイター好』より）

というわけで「牛次郎&ビッグ錠監修（ウソ）・炎の料理ゲーム特集」を全力疾走でお送りしたわけですが、楽しんでくれたかいスティーブ？（©世界の料理ショー）

料理ゲームのジレンマは、ゲームではまだ味覚を伝えられないという点にある。人間の五感の内、目と耳でしか楽しめないアダルトビデオのようなものである。それを制作者はゲームシステムでフォローしようとするが、その噛み合わせが良くないと、いわゆる「食い合わせ」が悪い状態……ウナギとウメボシ、天ぷらとかき氷……になってしまう。なかなか難しい。

結局行き着くところは「ゲームも料理も真心のおもてなし」が大切だろう。ゲーム制作者の方や料理人の方には日々精進を心がけていただきたい（偉そう）。

それでは次号、「クラフト団監修・バーチャルゲーム特集」でお会いしましょう（ホントか？）。

# 投稿ゲーム批評

# 読者あっての本ですからパート3

## 2000年2月末発売予定!
## &
## 投稿大募集!

「投稿ゲーム批評・読者あっての本ですからパート3」にゾクゾクとお便りが届いております。しかし、まだまだ足りない! もっともっと皆様のご応募お待ちしております! 熱き思いやご意見、イラストなど遠慮せずドンドン送ってくださいませ! 以下のコーナーへのご応募もヨロシク!

**●緊急募集!!!!!**

**RCライター志望部門出張企画 僕の私の『ドラゴンクエストVII』批評!**

'99年を締めくくるかのように『ドラゴンクエストVII』が遂に発売される(と思う)! この超大作のレビューを緊急大募集! 君の熱き批評を1200文字以内でぶちまけてくれ! 2000年の日の出は『ドラクエVII』と共に迎えよ!



◀シャイなネコのヨシミツくんもまだまだ投稿待ってます!

**●僕の私のベスト10(&ワースト)**

皆様のゲーム人生において「これだ!」と思われる私的ベストゲーム10を理由を添えて選んでください。今回はワーストも募集。

**●ゲーム再評価**

星の数ほど発売されているゲームソフト。有名ソフトからマイナーソフトまで、手当たり次第に再評価!

**●私だけの名作**

あなたの胸の内に仕舞われた名作を、世の中にお披露目! その作品に対するパトスをしたためてポストへGO!

**●ここがヘンだよゲーム業界(&ゲーム批評)**

普段あなたが思っている「ここがヘンだよゲーム業界」な意見を大募集! また、ゲーム批評への意見も同時募集いたします。

**●俺たちゃゲームクレーマー**

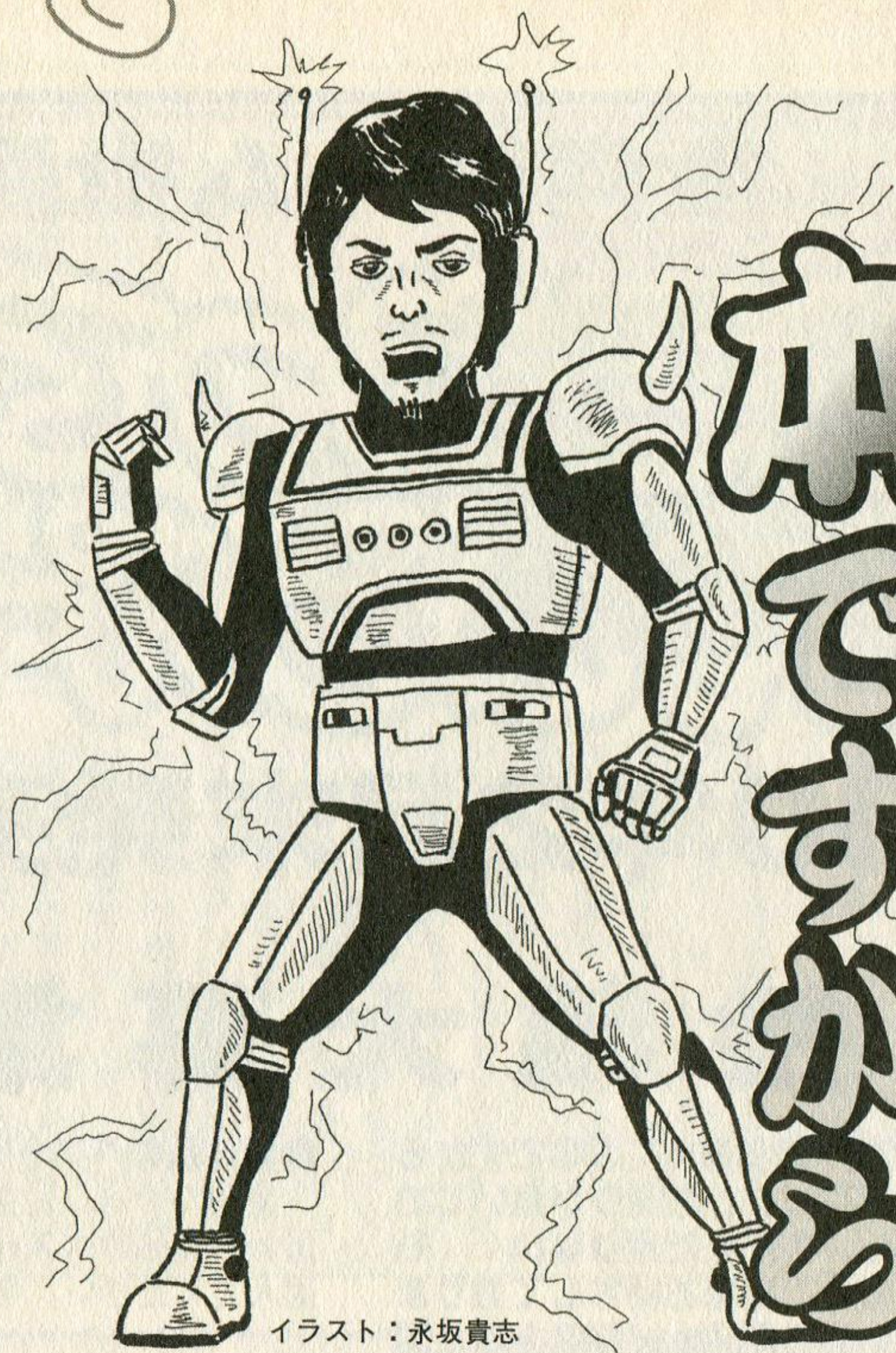
なんでもいいから君のクレームを聞かせてくれ! 理不尽で笑える物ほど掲載率アップ!

**●おしえてげーむひひょう**

ゲームに関する質問を大募集! ゲーム批評が誠心誠意を尽くしてお答えします!

**●その他、ソフト批評や笑えるネタを大募集!●**

書きたいことがあったら何でも書いて、今すぐゲーム批評編集部「読者あっての本ですから3」係までお送りください。文字数は2000字以内(『ドラクエVII』批評は1200文字以内)、締め切りは2000年1月末です。

# 読者あっての本ですから

イラスト：永坂貴志

□うおー！　蒸着!!　真・読者コーナー担当ヤマウチだ！　レーザーブレェェード!!　なに？　今までの天使子ちゃんや堕天使くんはどうなったかって？　馬鹿者！　そんな昔のことを振り返ってどうする！　男なら前だけをみてろ！　女の人は忘れて下さい。

じゃあ早速行くぜ？　スッタァート!!（『アウトトリガー』風に）

■「街みか」は本当にもういいから、なくして読者コーナーを増やせ。
（大阪府　やま～）

□やま～会心の一撃。ヤマウチは10ポイントのダメージを受けた。ヤマウチは倒れた。次号より読者コーナーは天使子ちゃんと堕天使くんが復活します。ご期待下さい。…いきなりキクぜ。さすがゲーム批評読者だけのことはある。やま～さん以外にも、なら漬け！さん、前田良二さん等々、読者コーナーを増やせという声は多いのは確かだ。あと「街みか」やめろの声も。…ＯＫ！　了解だ。次号から読者コーナー増ページを約束しよう。ヤマウチも男だ。金は無いけど心配するな。「街みか」は小野編集長に言うように。以上。

■ギャル表紙サイコー。良くやった編集部。（東京都　C.K.R.）

■ひょうしが女の子のゲームざっしだったからかいました。
（千葉県　奥田祥弘）

■一瞬アニメ批評かと思った。
（三重県　臼井FC孝信）

■今度は是非、冬目景さんをお願いします。
（福岡県　天神）

□やりました編集部。いやー嬉しいですな。前回の玉置勉強氏のゲームボーイガールのイラストはかなり評判が良かった。今後も、渋好み小野ナポレオンVS.女の子大好きヤマウチ＆バ松井連合軍の熱い表紙イラスト選択バトルが繰り広げられるであろう。あああ！　バ松井が副官!?　あやうしヤマウチ！　守るんだ女の子表紙！（守って良いのか？）　臼井FC孝信さんは良く確認しろ！　あと、天神さんはするどいと思ったね。

CG界のヒーロー!!
日本生まれの海外育ち!!

（埼玉県　ダメ人間王国右大臣）

□あなたの心のゲームソフトのコゥナァァァッ!!　…始まりはいつだって突然なのさ。さて、前号のアンケートの集計結果を発表するぞ。あなたの心をキャッチザハートタイトーです1位は……

『ドラゴンクエストIII』（FC）！

■発売日に買ったが、当時、週に1時間しかプレイさせてもらえなかった。ようやくロマリアに着い

**あなたが注目しているハードは？**
ドルフィン・GBアドバンス・64DD　がんばれ任天堂。セレクトボタンを忘れるな。
（茨城県　野出木健一）…そのとおり。名言ですな。

たころには、みんなクリアしていて、それでもあきらめずに頑張って1年くらいかけてクリアした時にはうれしくて涙がでそうになった。
(京都府　相原顕作)

□えー話やなあ。うんうん。ヤマウチのクラスでは『DQⅢ』が発売された直後、欠席・早退が続出したもんですがねー。しかし今回は票が割れた!!　2位に『ゼルダの伝説』(FCD)以下3タイトルに3票、3位に『MOTHER』(FC)以下20タイトルに2票、あとは百数十タイトルにそれぞれ票が集まるという割れっぷり。心に残ったゲームはそれぞれ違うちゅーことですな。それでは読者のみんなの心のソフトをいくつか紹介しよう。

■『惑星ボイドス』(MZ-700)
当時兄と二人でノートに攻略法を書いたのが懐かしい。そのノートも紛失し、ゲームも年月と共にテープが劣化しプレイ不可。兄との共通の想い出だけが心に残っています。
(北海道　斉藤章道)

□ゲームは失っても想い出が心に残る…これぞ心のゲームですな。ヤマウチの弟が一緒に遊んでくれたのは『ネクロスの要塞』だけだったなあ。しかもPCエンジンじゃなくてロッテのお菓子のオマケのほう。さらにあんまりつーか全然覚えてないけど。

■『メモリーズ・オフ』(PS)
みなもちゃんの生き様がとてもイイ！
(茨城県　スキトキメトキス)

□じゃあヤマウチは詩音。

(北海道　一段コンボ)

■『ヘラクレスの栄光』(FC)
初めて万引きしたソフト。
(東京都　吉野佳太)

□ヤマウチが初めて五円玉にセロテープ巻いてプレイしたのは『タンク』(AC)だったね。

■『蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン』(FC)
はーーオルドオルド。
(大阪府　TAK)

□オルドオルド。

□あーーー！　確かにこりゃページがたりん！　次号からモリモリ増やしてお送りするぜ！　増ページに合わせて新コーナーも設立！　①読者のみんなの心のゲームを常設募集！『私が愛したゲーム』(仮)、②ゲームで人生転んだカリスマ編集者(決して無免許ではない)ヤマウチに人生相談！『ボクこの先どーすればよいですか』(仮)、③女性読者コーナー見事に一存で復活『ラブアタック～ああかぐや姫』(仮)、④ゲーム雑誌唯一のたまひよクラブを目指す『ゲームと子育て』(仮)、⑤大阪府かどまじんDKさんの「点5で囲みませんか」の声に応えて編集部が『ぐるぐる温泉』で対戦！『俺の暗刻はそこにある』(仮・このコーナーにはEメールアドレス記入のこと)等々、勝手にコーナー作ってくれても良いぞ！　掲載したみんなには表紙テレカプレゼントだ！　それじゃハガキ待ってるぜ！　アデュー!!

**心のゲームソフト　ベスト5**

| 順位 | ソフト |
|---|---|
| 1位 | ドラゴンクエストⅢ(FC) 8票 |
| 2位 | ゼルダの伝説(FCD) 3票 |
| 2位 | スーパーマリオブラザーズ(FC) 3票 |
| 2位 | スーパーマリオブラザーズ3(FC) 3票 |
| 2位 | タクティクスオウガ(SFC) 3票 |

**あなたが注目しているハードは？**
バーチャルボーイセカンド(仮)　テレビモニターで興じるゲームに限界を感じた任天堂はさりげなく発売するはず。(長野県　酒井健志)…でねえっつーの。

読者による批評のページ

# Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。あなたも新しいゲームの視点に触れてみませんか？

## 一般投稿部門

**福岡ダイエーホークスのファンの皆様、悲願の日本一おめでとうございます。最近は『やきゅつく』をして憂さをはらしている小野さんです。一時は首位に立ったんだけどなぁ。ほんと真夏の夜の夢だったなぁ。というわけで来年の千葉ロッテの優勝を信じ（?）、今回も読者批評の始まりです。**

### 前号の宮本×名越対談を読んで考えたこと

それにしても前号の宮本茂氏と名越稔洋氏の対談記事は実に興味深かったですね。時期が時期だけに任天堂の次世代機『ドルフィン』の情報に飢えている私にとっては、まさに衝撃的な内容でした。

ドルフィンがハード面で最も注目される点は、何と言ってもコントローラーでしょう。他のスペックなどは、一ユーザーである私が心配しても仕方がないことです。でもコントローラーは別。唯一、ユーザーがゲームに直接触れることのできる部分であり、まだ見ぬ新コントローラーへの期待と不安は、新ハードの登場時にしか味わえない、特別なものです。

そこにこの記事が!! もう結論が出たのか!? ドルフィンのコントローラーの形は、従来とは全く逆の、「右側」に十字キー、「左側」にABその他のボタンという配置になるのではないかと。いや宮本氏はそういっているとしか思えない。これがどれ程の衝撃かを理解するため、コントローラーそのものについてもう少し考えを巡らせてみたいのです。

コントローラーのキー配置が左右逆になるということは、一体何を意味しているのだろうか。もし仮に、現在までコントローラーが「右操作」で進化してきたなら、かの『スーパーマリオブラザーズ』は右にスクロールしただろうか？ もしかして、左スクロールのゲームとして誕生したのではないか？ いや、きっとそうに違いないのだ。

ゲームがスタートして、マリオはなぜ右へ走り出すのだろう。マリオが画面の左端にいて、右を向いているから？ でも左操作だからこそ、プレイヤーはマリオを右へ走らせることができるのではないだろうか。左に十字キーの場合、とりあえず右方向へ、というのは感覚的にも無意識のうちに押せてしまうもの。手の形、親指の動きから言ってもそんな感じでしょう？ でも逆に左方向には意識して押すよね。

同様に十字キーが右に付いている場合、視覚ではマリオは画面左端、右を向いている。だから右へ走り出すべきだ、と頭で理解して

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～（RPG）　メーカー：ガスト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月23日

も、右手親指で意識して押す右方向に違和感を覚えると思うのだ。

　要するに、コントローラーがゲームを支配する部分は結構大きいのではないだろうか。「ゲームを変える」と登場したN64。ゲームを変えるというよりはむしろ原点回帰だ、とは現在の評価だが、もっと単純明快に「ゲームを変える＝コントローラーを変える」、N64はこう評価されるべきだ。それは、ゲームの本質とは関係なく、一見その場しのぎの変化のように思えて実は、ゲームの本質に極めて近い所にあるのではないだろうか。マリオやゼルダの面白さは、もう3Dスティックなしでは語れないのだから。だからこそ、ドルフィンのコントローラーと、コントローラーから生まれるだろう新たなゲーム性に期待しています。

（北海道　黒猫ジジ）

パワ～ショベルに乗ろう!!

POWERSHOVEL SIMULATOR

©TAITO CORP.1999

イカれた"コイツ"を待っていた!?

by 撞頭 TAITO-U

神奈川県　撞頭

**言うまでもなく前号の対談内容と開発中のドルフィンのパッドとは無関係ですが、一ユーザーとしては妄想が膨らみますよね。そういえば小野さんもSFC版の『ストII』を遊んでいた頃、キャラが右向きの時は竜巻旋風脚、左向きの時は波動拳がうまく出せず苦労しましたが、これも左親指の生理的な問題だったのでしょう（昇龍拳はどちらも出せなかった）。ともあれドルフィンのパッドがどうなるか、今から楽しみです。**

## 日米のSLGに見る数字の処理の違い

　どうも海外でウケる日本製ゲームといえばアクションばかりで、いわゆるSLGやRPGはあまり人気がないらしい。シミュレーションフリークの私としては残念なことです。その理由を検討してみたいと思います。

　たとえば海外の『シムシティ2000』などでは、育成の結果がグラフィックとして示されます。自分の育成してきた都市がきらびやかに発展していく様は、まさに感動的といえるでしょう。しかし、どうも日本のゲームでは、この点が軽視されているような気がします。私は『マリーのアトリエ』が非常に好きなのですが、考えてみると、このゲームにおいて育成の成果はほとんど数字としてしか表示されません。

　図鑑を完成させていくのは、私としては楽しいのですが、海外のゲーマーがこれを見ると、ただ単に図鑑にアイテムの名前と写真が増えていくだけの、貧弱な物に映るかもしれません。

　もし『マリーのアトリエ』を海外向けで成功させようとするならば、たとえば彼女の工房の発展過程を美しいグラフィックで表現することが必要でしょう。最初は貧弱な器材と空の本棚などがあるだけ。それが工房が発展していくにつれて新しい器材が導入されたり、部屋が拡張されたり、マリーの服装も変化していったりとか、部屋の壁も最初は白だったのが、美しい模様に変わっていったりとか。あるいは儲けたお金で敷地を購入し、そこに花壇を作って薬草を育てるとか。ゲームの進展につれてその敷地が花々でいっぱいになっていくわけです。そういう変化をグラフィックのレベルで表現することが必要ではないでしょうか。日本のゲームにはそういう要素が少なすぎます。

　少なくとも私は現在のシミュレーションのあり方、つまり数字の上げ下げを楽しむというやり方に十分満足しています。ただ、それだけでは物足りない人も多いと思うのです。（神奈川県　Lexo-tan）

**数字処理の視覚化はゲームのわかりやすさの点で有効なのであって、日米の趣味嗜好とは特に関係ない気もします。でも、実際に国産ゲームの多くが数字の上げ下げに留まりがちな点も事実。そこには市場のパイの問題や、キャラクター性を重視するユーザーの嗜好など、いろいろな問題があるのでしょう。しかし開発者には、ジャンルの枠に留まらず、面白いゲーム作りのために頑張って欲しいと思う限りです。**

# ライター志望部門

**さて、本誌ライターを目指す「ライター志望部門」の始まりです。3ポイント取得の栄冠に輝くのは誰か。今回のお題は「ネットワークゲーム」。注目が集まっているジャンルだけに、PCからGBまでいろいろなゲームが寄せられました。それでは早速参りましょう。**

## 親の立場から見た『ポケモン』の現状

ロングセラーになって、続編も作られている『ポケットモンスター』だけど、親の立場で言わせてもらいたい。

『ポケモン』は当初2つの色の違うパッケージで発売された。どちらを買っても、全てのモンスターを集め、強いモンスターを育てるには、通信機能が必須となるシステムになっている。

それはつまり、兄弟が2人いるならば2台ゲームボーイとソフトが必要ということだったりする。これまでは1つのゲーム機とソフトを交替で使っていたものが、通信用にもう1セット買う必要があるわけだ。

ところが、特に同性の兄弟の場合、2人とも同じ色を欲しがる確率が高い。というより、先に上の子に買った後で、下の子がゲームをする年齢になって買い足すと、バッティングしやすい。なぜなら色には印象っていうのがある。ありていに言っちまうと「赤は女の子の色」で「金は金メダル」なわけだ。下の子の方が、色から受ける印象に対して古風な反応をするうえ、まだゲームそのものがよく判ってなかったりするから。

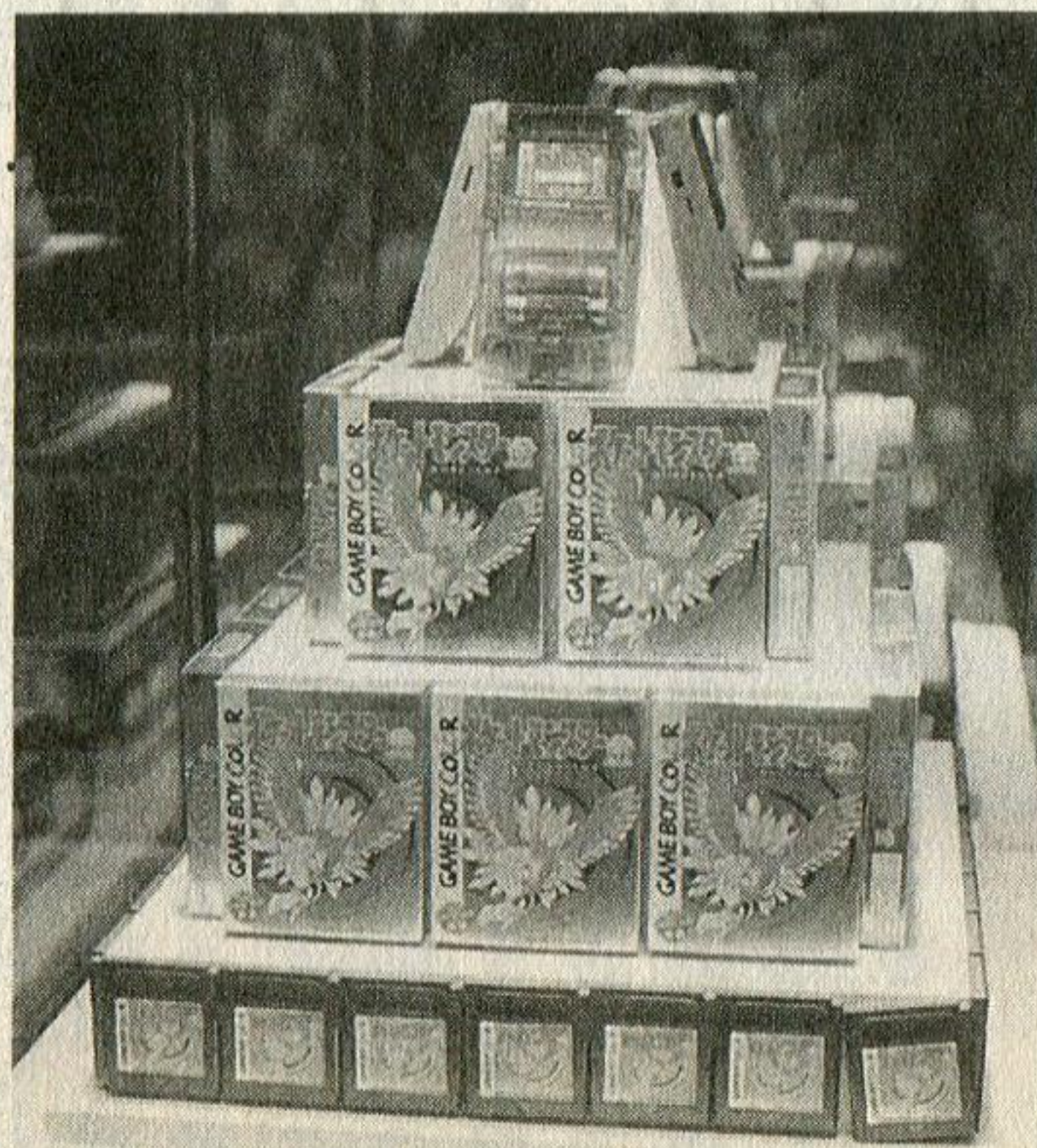
同じ色を買っても良いんだけど、後々違う色も買うハメになることは目に見えており、親としては個々で違う色を買っておきたい。パッケージが色分けでなかったら、もっと説得が簡単なのだが…。せめて子供の価値観で等価な区別ができなかったのだろうか。

と、これはゲームを知っている親の立場での意見。ちがう立場でもう一つ。

『ポケモン』をプレイしていなくて、そのシステムや、4種類のパッケージと内容の違いを理解している人がどれほどいるだろうか。それが普段からゲームを遊ばない親だったら、どうだろう。

低年齢向けのゲームの購入費は、親の財布から出ている。いくら子どもの興味をひいても、親を説得できなければ売れないのだ。『ポケモン』はボードゲームのように1人が持っていれば友達数人で楽しめるタイプのおもちゃではない。ある程度普及して始めて面白さが判るようになっている。

では、親に対してどれだけ宣伝をしてきただろう。コマーシャルはアニメの時間帯、広告は児童誌やゲーム誌ではないだろうか。

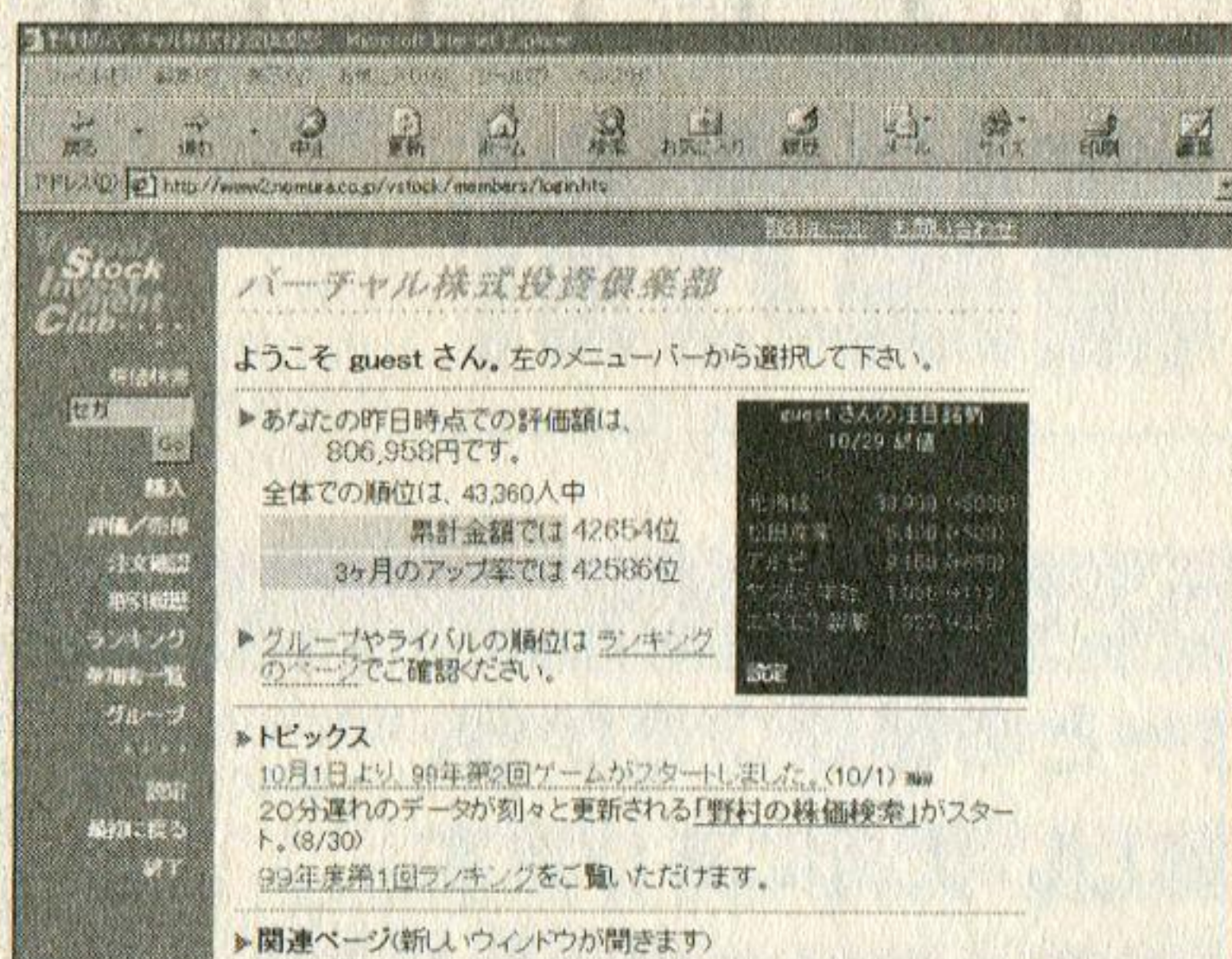
親にきちんと理解させれば「友達に貸してもらいなさい」とか「お兄ちゃんと交替で遊びなさい」ということは回避できるだろう（こういうのこそ機会損失だと思うのだが）。確かに、ほとんど意味がなく射幸心を煽っているだけの『青』や『ピカチュウ』は、親の判断力だったら買おうとは思わないけどね。

（福岡県　ずみとし）

**子供にゲームを買い与えるのはあくまで親。最近では高校生の入学祝いとして携帯電話が買われているそうですが、これが小学生にまで降りてこないと、インターネットが低年齢層に普及するのは難しい気もします。携帯電話に接続して遊ぶ「GBアドバンス」は、本当に子供が遊べるんだろうか。ともあれ独自の視点に、ずみとしさん1ポイント獲得です。**

野村のバーチャル株式投資倶楽部（ETC）
メーカー：野村証券／機種：WEBゲーム
http://www2.nomura.co.jp/vstock/members/html

## 1日1アクセスで楽しいネット上での株式ゲーム

『野村のバーチャル株式投資倶楽部』は、ネット上で架空の百万円をうまく運用し、順位を競うゲーム。実際の株価に連動しており、毎日自分の買った株の値段が上下する。参加者のコメントを見ると、経済の勉強や株の練習という目的が目立つ。証券会社としても宣伝の意味合いが大きいのだろう。

しかし、実用的効果ばかりを追い求めていては、このゲームの本当の面白さはわからない。何しろ、そう簡単には手に入らない百万円という大金を、自分の思うままに使えるのだ。仮想とはいえ自分のお金が増えていく経過をたどるのは実に楽しく、あたかも自分がネットで生計を立てている人間であるかのように、錯覚してしまう。純粋にゲームとして楽しんでいる人も意外と多い。他の参加者と順位を競って楽しむこともできるし、「儲けたら○○を買いたい」と皮算用をしている人もいる。

実際の株価でゲームができる点が興味深い。

また、資産運用が完全に自分の自由になる点も魅力だ。実際の取引では証券会社が間に入り込み、他人の意見が介在してしまう。完全に自分の思い通りに資産を運用することは、結構難しいものなのだ。ところがこのゲームでは、自分が良いと思った株だけを買えばよい。誰にも邪魔されないかわり、自分の勘と頭脳だけが頼りだ。それは大きなリスクを伴うが、本来投資ってそんなものではなかったのか? 現実世界では無理だがネットゲームでは可能だ。自分の好きなように百万円を動かす。こんなスリリングな経験、しようと思ってもそうできるものではない。

もちろんゲームシステムに不満がないわけではない。このゲームの場合、その日の終値が翌日のゲームに反映される形なので、同時性に欠ける面はある。リアルタイムに変わる株価をにらみながら売買できれば理想だが、逆に1日1アクセスで済むこのシステムは、通信インフラの貧弱な日本ならではの仕組みかもしれない。

このシステムをさらに発展させ、不動産を購入できたり、企業の株を買い占められるようになれば、「ネット版モノポリー」になる。架空のお金で架空の商品を買える「バーチャル・ショッピング」を作っても面白いし、チャットで株に関する情報を交換するサロンを作っても良い。現実世界の経済動向とリンクしているのだから、これらが実現すれば面白いことこの上ない。工夫次第でいくらでも面白い遊び方が作り出せるゲームである。　（埼玉県　山岸啓之）

**意外なゲームの紹介です。確かに株式ゲームはネットゲームならではの題材だし、これを元に様々なゲームアイディアが膨らみそうですね。まだまだ題材は眠っているし、ネットワークだから面白い内容になると言えそうです。山岸さん1ポイント獲得です。ちなみにこの「バーチャル株式」、DCでも遊べますので、興味のある方はどうぞ。私もさっそくセガ株を買っておきました。**

---

**今回は特にライター道場で力作が多く、選ぶのに苦労しました。とはいえ、限られたページ数では、面白い批評があっても涙をのんで落とさざるを得ないのも事実。そこで来年発売を予定している「読者あっての本ですから3」誌上にて、ライター道場を拡大ページで行うことに決定しました。テーマは『ドラゴンクエストVII』です。ドラクエの3D化は何をもたらしたのでしょうか。締め切りなど詳しい情報は121ページをご覧下さい。一方次回の本誌での募集テーマは「新作RPG批評」です。'99年に発売されたRPGを1本選んで、作品批評を募集します。こちらの締め切りは翌1月4日。皆さんの熱い投稿をお待ちしております。**

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1MGビル　㈱マイクロデザイン出版局『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係まで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かをご明記下さい。次回締め切りは1月4日（必着）

# 『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは『ゲーム批評』の発刊にあたって以下の指針を定めました。**

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん』記事に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより重視する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

**上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。**

**ゲーム批評編集部**

# ゲーム批評'99年11月号　プレゼント当選者発表

**●ゲーム批評'99年11月号 表紙テレフォンカード（30名）**

北海道　新田兼一
青森県　坪井裕樹
宮城県　倉博子
岩手県　塚本達哉
山形県　中村康弘
岐阜県　新藤久志
新潟県　島名哲子
福井県　大矢稔
千葉県　伊藤央幸
千葉県　横沢勲
千葉県　藤瀬孝範
東京都　石井宏
東京都　馬場健
東京都　中路浩史
神奈川県　吉田智子
埼玉県　関根英司
群馬県　佐藤明敏
茨城県　蔵本多聞
静岡県　小沢宗吾
愛知県　小園博英
奈良県　種田晃一
京都府　沖一正
大阪府　松本厚子
大阪府　中野亮
大阪府　田口英雄
兵庫県　北野義弘
兵庫県　小林誠司
兵庫県　近藤政紀
香川県　多田沙織
高知県　浜口義徳

**●宮本茂氏・名越稔洋氏 サイン色紙（3名）**

東京都　小野寛人
愛知県　小出春彦
大阪府　津田和典

（敬称略）

※当選品の発送は'99年12月20日までに終了する予定です。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし、'99年12月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

# バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

**<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）**■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『セツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）**■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

**<Vol.28>'99年8月発行780円（税込）**

**■総力特集**
**「テレビゲーム温故知新」**
●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！
**■2号連続特集**
「中古ソフト問題」　中古ソフト流通　合法の判決下る!!

**<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）**

**■「面白いゲーム、知らない？」**
●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋／SCEI「ゲームやろうぜ」の挑戦／復活のエレメカ　他
**■緊急特集**
「VJ問題」の真実

**別巻**

- 飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
- 読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
- RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
- 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
- すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
- アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
- 読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
- 仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
- ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

| 客注扱い | 書店（帳合）印 | 販元：マイクロデザイン出版局<br>TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208<br>お名前<br>ご住所　〒<br>TEL　（　） |
|---|---|---|

| 品名 | 価格 | 冊数 |
|---|---|---|
| ゲーム批評 Vol.（　）<br>Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です） | | 各　冊 |
| ゲーム批評総集編（　）年（　）半期<br>'96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円 | | 各　冊 |
| 飯野賢治の本 | 728円 | 冊 |
| 読者あっての本ですから | 750円 | 冊 |
| RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition- | 2400円 | 冊 |
| 電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION | 1410円 | 冊 |
| 悪趣味ゲーム紀行 | 1200円 | 冊 |
| すごいエロゲー烈伝！ | 980円 | 冊 |
| アニメ批評創刊準備号 | 880円 | 冊 |
| 読者あってのの本ですから2 | 750円 | 冊 |
| 仮面ライダー メイキング | 3000円 | 冊 |
| ゲーム批評サンダー | 848円 | 冊 |

EDITOR'S ROOM

冒頭でも述べましたが、早いものでゲーム批評も30号を迎えることができました。創刊当初はこんなに長く続けることができるなんて、とても想像できませんでした。改めて読者の皆様にお礼を申し上げます。

その間業界では幾多のゲームソフトが発売され、様々な出来事がおこりました。ゲーム機もSFCからPS、SS、N64DCと進化し、そして今またPS2が発売されようとしています。それでもアイディアの面白さやインタラクションの快感という部分は、ハイテク・ローテクにかかわらず、健在な気がします。

さて、10号記念の時はただただ忙しく編集部としては何もできませんでした。20号記念の時はリバーシブル表紙が目印でした。30号では広告が入りました。では40号記念の時は何が起きるのでしょうか。個人的には40号まで弊誌が続いていることを祈るのみです。（小野）

数多くの異形作品を発表し「キング・オブ・カルト」の座に君臨する石井輝男監督。そんな石井監督が世紀末の日本にブチかます衝撃の最新作が『地獄』（オーピー映画配給・公開中）だ！ 連続少女誘拐殺人犯、毒入りカレー事件の夫妻、さらにはオ○ムそっくりの宇宙真理教の教祖&信者（&弁護士）といった悪人たちを地獄で処刑する痛快娯楽社会派映画。地獄の鬼たちが犯罪者たちの皮を剥ぐわ舌を抜くわ首をチョン切るわの大騒ぎ。そしてラストに登場するのは、ご存じ丹波哲郎大先生！ 丹波大先生のカッコヨサには昇天必至！ 正に「スカッと地獄（@INU）」な致死率120％の大傑作だ！ 地獄に落ちる前に観ておくベシ！（バイキング松井）

この間、東京ディズニーランドに初めて行って来ました。出かけた日というのが、結構仕事が詰まっていたうえに日曜日、さらにハロウィーンときたもんですから、「あー、ひとごみやだなー」なんて思っちゃって、かなりテンション低かったんですが、めちゃめちゃ楽しいところですね。はしゃいじゃってはしゃいじゃって大変でした。スプラッシュマウンテンも、パレードも、ハロウィーンの仮装も、すべてがメルヘン、正に〝夢と魔法の王国〟です。なかでも感動したのが、働いている人たちの姿勢ですね。誰もが〝楽しんでってくださいね〟オーラに溢れていて、子供たちには手を振り、笑顔を振りまいていました（ぬいぐるみはわかんないですけど）。アーケードで働いている方は、一度足を運んではいかがでしょうか。アミューズメントの真の姿があそこにはあると思います。あー、また行きたいなあ。（ヤマウチ）

----今号コレばっかやってました----

小野『マリオゴルフGB』（GB）…相変わらずジーンに勝てない。ゆるせん！
バイキング松井『かえるの絵本』（PS）…こーゆーホノボノとしたゲームもいいですね。
ヤマウチ『トイファイター』（AC）…12月19日はトイファイター大会！ 西スポに集まれ！


隔月刊 ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.30
第7巻第1号通巻49号
2000年1月1日発行
定価780円（税込）

STAFF
発行人 武内静夫
編集人 浜野一成
編集長 小野憲史
デスク 松井 真
編集部 山内智和
販売営業 長谷川安次
河合秀晃
広告営業 小山睦男
五十嵐健一
デザイン 有限会社エストール
城 信行
印刷 図書印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
編集部 TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部 TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部（株）キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180



次号
『隔月刊ゲーム批評3月号』
は2月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

隔月刊 ゲーム批評
3 月号予告
March

## 総力特集

# RPGミレニアム
## ～RPGは新時代の

『クロノ・
ー金・銀』
れる年末。
一部の大作
う黒船も到
冒険の旅へ

その他、ゲ
ラサイト・
ング／スペ
等々）、連載

次号「隔月刊

◆20
　ゲーム批評
ていただくラ
りませんが、
は歓迎いたし
る方、専門知
します。
　ゲームの批
雑誌等に採用
「ライター大募
　採用の場合
カ月が経過し

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。

この本を購入した理由。

あなたの'99年ベストRPGをお教え下さい（理由もお願いします）。

RPGと物語との関係性はどうあるべきだと思われますか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
今号の表紙イラストをデザインしたオリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.30
第7巻第1号通巻49号
2000年1月1日発行
定価780円（税込）

**STAFF**

| | |
|---|---|
| 発行人 | 武内静夫 |
| 編集人 | 浜野一成 |
| 編集長 | 小野憲史 |
| デスク | 松井　真 |


# EDITOR'S ROOM

冒頭でも述べましたが、早いもので
ゲーム批評も30号を迎えることが
できました。創刊当初はこんなに長く続
けることができるなんて、とても想像で
きませんでした。改めて読者の皆様にお
礼を申し上げます。
　その間業界では幾多のゲームソ
発売され、様々な出来事がおこりま
ゲーム機もSFCからPS、SS
DCと進化し、そして今またPS
売されようとしています。それで
ディアの面白さやインタラクショ
感という部分は、ハイテク・ロー
かかわらず、健在な気がします。
　さて、10号記念の時はただただ
編集部としては何もできませんで
20号記念の時はリバーシブル表紙
でした。30号では広告が入りまし
は40号記念の時は何が起きるので
か。個人的には40号まで弊誌が続
ることを祈るのみです。

数多くの異形作品を発表し「キング・
オブ・カルト」の座に君臨する石井
輝男監督。そんな石井監督が世紀末の日
本にブチかます衝撃の最新作が『地獄』

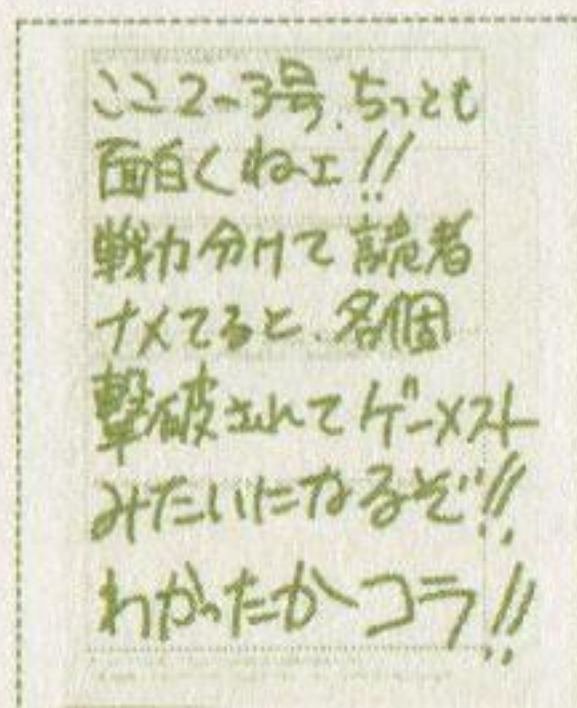
この間、東京ディズニーランドに初
めて行って来ました。出かけた日
というのが、結構仕事が詰まっていたう
えに日曜日、さらにハロウィーンときた

せん！
ムもいいですね。
西スポに集まれ！

POST CARD

50円切手をお貼り下さい。

ここ2〜3号、ちっとも
面白くねェ!!
戦力分けて読者
ナメてると、各個
撃破されてゲーメスト
みたいになるぞ!!
わかったかコラ!!

（高知県　糧満）
…頑張ります。（編集部）

1040043

東京都中央区湊2－4－1 MGビル
**マイクロデザイン出版局**
**隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.30アンケート係行**

| フリガナ<br>氏名 | P.N. | | |
|---|---|---|---|
| | 職業 | 年齢<br>歳 | 性別<br>男・女 |
| 〒　住所 | | | |
| 本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同） | | | |
| 最近面白かったゲームソフト名 | | | |
| 買いたいと思うゲームソフト名 | | | |
| ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？ | | | |
| ゲーム以外で興味のあることは何ですか？ | | | |

# 隔月刊 ゲーム批評 3月号予告
March

## 総力特集

# RPGミレニアム
## ～RPGは新時代の冒険の扉を空けるのか？～（仮）

『クロノ・クロス』『ヴァルキリープロファイル』『ポケットモンスター金・銀』……ユーザーが待ち望んだ大作RPGが続々とリリースされる年末。しかしRPG自身は恐竜的進化の末に硬直化・保守化し、一部の大作以外は販売数も減少傾向にある。ネットワークRPGという黒船も到来した今、国産RPGは何を思うのか。RPGは新たなる冒険の旅へと我々を誘うのか？

その他、ゲームソフト批評（ときめきメモリアル2／ドラゴンヴァラー／パラサイト・イヴ2／グランツーリスモ2／クラッシュ・バンディクーレーシング／スペースチャンネル5／ベルセルク／カスタムロボ／巨人のドシン1等々）、連載陣も絶好調!!

**次号「隔月刊ゲーム批評3月号」は2000年2月3日発売!!**

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

## ◆2000年もライター大募集!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小野）

平成12年1月1日発行第7巻第1号通巻49号 発行人：武内静夫 編集人：浜野一成 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3551-9563（編集） FAX03-3551-1208





定価：780円 本体743円

雑誌 03679-1

T1103679010789